MASTER SYSTEM ► MEGA DRIVE ► GAME GEAR ► SEGA

SUPERGAME

ANO 2 - Nº 16
NOVEMBRO DE 1992
Cr$ 17.000,00

SONIC 2!

CHEGANDO A MIL POR HORA!!!

Adiantamos tudo sobre o maior jogo do ano!

SEU NATAL VAI FERVER! VÊM AÍ:

- Green Dog
- Side Pocket
- Terminator II
- Dark Castle
- Aerial Assault
- Thunder Storm FX
- Shinobi II
  Pura magia!

- Alien III
  Assustador!

UM CARTAZ LINDO DE TOM & JERRY!

Super-Olimpíada de Videogame
Saiu a lista de vencedores da 2ª fase!
Conheça os jogos da 4ª fase!

Você ainda pode concorrer a viagens à Disney, Mega-CDs, Mega Drives e muito mais!

inúbia

Comércio Atacadista Ltda.

Cartuchos Master System

Black Belt
Choplifter
Gangster Town
Missile Defense 3D
Shootting G
Super Futebol
Alex Kid M. World
Astro-Warrior
Aztec Adventure
Wanted
S. Futebol II
Shapes and Columns
Paper Boy
Zaxxon 3D
Space Harrier 3D
Maze Hunter 3D
Poseidon Wars 3D
Dead Angle
Dynamite Dux
Super Tennis
Altered Beast
Rambo III
Blade Eagle 3D
Out Run
Psycho Fox
Super Monaco GP
Ghouls'n Ghosts
Double Dragon
Jogos de Verão
Thunder Blade
Vigilante
RC Grand Prix
Shinobi
Kenseiden
E. Swat
Moon Walker
After Burner
Golden Axe
Galaxy Force

Cartuchos Mega Drive

Super Futebol
Shapes and Columns
Golden Axe
Last Battle
Moon Walker
Truxton
Super Monaco GP
Castle of Illusion

Joystick

Joystick M. System
Joystick Asa
Joystick Manche
Joystick Arcade
Joystick S/Fio C/R.

Video Game

Game Gear

Cartuchos Game Gear

Cartuchos Game Gear S.A
Cartuchos Game Gear S.C

Acessórios

Rapid Fire
Adaptador para Mega
Adaptador AC. Game Gear

Brinquedos Eletrônicos

Mini Bit
Cartela Mini Bit A
Cartela Mini Bit B
Telepapo
Pense Bem
Livros Pense Bem
Mini Game Série Master Sort.
Mini Questron
Questron
Mini Game Sort.

Brinquedos Eletrônicos

Bee Bop
Video Driver Jr.
Video Driver Turbo
Dancing Mônica
Dancing Cebolinha
Sabre C/ Remoto
Rockin' Beat

AV. VAUTIER, 564/572/580 - CEP 03032 - PARI - SÃO PAULO - FONE: (011) 228-3288 - FAX: 229-5223

NESTE Nº

4. Carta do Chefe
Chefe pára de jogar e responde a todas.

6. Cartas
São muitas e de todos os pontos do país.

9. Super-Olimpíada 92
Vá correndo conferir a 2ª lista de vencedores.

11. Master Especial
Ninja Gaiden destroçado pela poderosa equipe SG.

16. Saiu no Japão
Thunder Storm FX e o inédito Shinobi III.

20. Saiu nos States
Alien III, Green Dog, Side Pocket, Terminator II.

25. Billie Joy

26. Supertáticas
Especialíssimos.

36. Sonic 2
Nada mais, nada menos que o grande jogo do ano. É mole?

41. Rola lá fora
As últimas do planeta.

42. Superjogos
Lançamentos esperadíssimos: Action Fighter, James Pond II, Dark Castle, Aerial Assault.

46. Dr. Kissab
Não deixa pergunta sem resposta.

47. Clube do Chefe

48. Classificados
Só negócio manero.

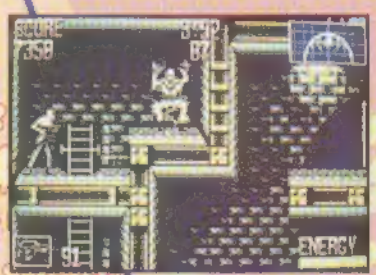
53. Hotline
As mais pedidas.

54. Pódium
Esforço recompensado.

36
SONIC 2 !!
Veja como vai ser o lançamento do ano!

11
MASTER ESPECIAL
Todas as fases de Ninja Gaiden!!

17
SAIU NOS STATES
Alien III para Mega Drive!!!



16
SAIU NO JAPÃO
Thunder Storm FX, um ótimo jogo de Mega-CD!

NOVA CULTURAL

Diretores: Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Walter Thomé

SUPERGAME

Número 16 - Novembro de 1992

REDAÇÃO
Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes
Assistentes de Arte: Simone Leandro e Maria Cristina Braga
Assessor Técnico: Roberto Carnicelli
Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli
Colaboradores: Márcia Maresti Lima, Marcelo Câmera (textos), Thiago Sorrentino, André Biancardi (pilotos), Fernando Sampaio, Fran Moreira (fotos), Reinaldo Moraes, Emílio Damiani (quadrinhos), Ricardo Vivona (ilustrações).

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Publicidade: Paulo A. Prado

Diretora responsável: Iara Rodrigues

A revista **Supergame** é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda., Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, SP

Central de Atendimento
Tel. (011) 851-3111

Para sugestões, reclamações dúvidas ou qualquer outra informação, ligue para o telefone acima ou escreva para:
Revista Supergame/Central de Atendimento
Al. Min. Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - Cerqueira César
São Paulo, SP

Assinaturas: tel. (011) 851-3111

Números Atrasados:
Dirija-se ao distribuidor DINAP de sua região. Ou, por carta, à DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa - CEP 05350, Osasco, SP.

IMPRESSÃO
Gráfica da Editora Abril S.A.

"Quem não é o melhor, tem que ser grandão"

Eu tô que tô nas nuvens. Lá em cima, bem acima de arranha-céu e gavião. Não é só porque eu sou incrível — isso todo mundo já sabe — mas porque, imaginem só, eu decidi entrar, de corpo, alma e joystick, no mais espetacular videogame já produzido no planeta. Sabem qual é? Um fantástico simulador de Jumbo! Uma geringonça enorme, maravilhosa, perfeita, que a Varig me emprestou — eles usam para ensinar os mortais comuns a pilotar. Abafei soberanamente. Manobras perfeitas, pouso e decolagens macias. Saí de lá e voltei pra minha maior paixão — o videogame! Então alcei voo outra vez, ao ler algumas cartas de gentis leitores. Eles me falaram de gente que está achando legal ser alto, largo, comprido, essas coisas. Mas esses meus leitores, superinteligentes, já não conseguem mais viver sem a informação precisa, de qualidade, os jogos resolvidos até o fim, chefes de fase feitos em pedacinho. E, muito mais que isso, o charme interminável deste que vos fala. Se alguém duvida, vamos direto às provas. Que tal, este presentão pra todos, o lendário Sonic em sua segunda aventura, que nem chegou e nós já estraçalhamos pra vocês? É pouco? E que tal o Shinobi II, super-super, ainda mais que o I? É só um preview, pra todo mundo ficar por dentro. Há outras belas surprises, como as novidades do Rola Lá Fora, etc... mas já estou cansado de ajudá-los. Não é bom acostumar mal essa galera. Tirem o sarro destas páginas, e lembrem: se perfume francês fosse revista, chamar-se-ia Supergame! Mês que vem tem mais!

O CHEFE

Uma ficha técnica para ninguém botar defeito

A ficha técnica da SG traz informações importantes sobre lançamentos em um formato conciso. É só bater o olho para saber quantas fases tem um jogo, o número de mega, fabricante, modalidade, etc. Logo abaixo vem as notas do Chefe, organizadas numa escala que vai de 0 a 100. Veja o exemplo ao lado. (N/D não disponível).

FICHA TÉCNICA
Nome: Arch Rival
Console: Mega Drive
Modalidade: Esporte/Tiro
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Flying Edge
Capacidade: 4 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	60
Gráfico:	69
Som:	82
Diversão:	90

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA: APARELHOS, FITAS, ARCADES, ACESSÓRIOS, EXPOSITORES DE FITAS, CAPAS PLÁSTICAS PARA FITAS E ETC.

GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel. (0242) 31-2460 - Fax. (0242) 43-3706
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

CARTAS

A Redação andou rebelde e o chefe endureceu ao máximo! Só sossegou lendo as cartas que vieram de todo o país.

BEIJOQUEIRA

Em primeiro lugar, eu queria deixar bem claro que a minha carta obrigatoriamente tem que ser publicada! Em segundo lugar, eu já vou mandando um beijão pros redatores e pro Chefe. Em terceiro lugar, eu queria uma foto de toda a tchurma com o Chefe, é claro! Espero que não pensem que eu estou esperando a minha carta ser publicada pela metade. Resumida tudo bem, mas não deixem de publicá-la, ok? Eu adoro a SG ■ queria visitar a Redação pra ver como a revista é preparada, e também pra ver □ cara do Chefe. Meu irmão já recebeu a carteirinha dele, ela é lindona!
Parabéns pela revista. Depois de encher tanto o saco, vou me despedindo, torcendo pra que minha carta seja publicada. Beijos, beijocas e beijões.

Alessandra Schittini Deliberato
São Paulo — SP

RdC: *Alê, depois de tantos beijos, beijocas e beijões, você precisa ver no que se transformou esta redação! O pessoal, ao ler sua carta, entrou num clima "Flower Power" e foi beijinho aqui, beijinho acolá. Até que resolvi cortar, por tempo indeterminado, os ósculos no recinto. Kisses, agora só pro chefinho. Como você pediu (exigiu), publicamos a sua cartinha. A foto vai ter que ficar para uma outra oportunidade, pois o fotógrafo foi cobrir um campeonato de videogame e até agora não*

retornou. Estamos desesperados! Quanto à visita, infelizmente não convidamos ninguém, pois a redação está muito bagunçada e as visitas podem sair por aí com uma má impressão.
Um beijo do Chefe.
PS: A redação está de castigo, por isso não pode mandar uma beijoca.

BEIJOQUEIRA II: O Retorno.

Chefe:
Você tem mesmo que pegar no pé dos redatores, se não a Supergame perde o lugar de melhor revista de games do país. Adoro os cartazes que acompanham a revista todos os meses. Depois da revista, é claro! Gostaria de saber o password que devo usar no jogo Super Tennis. Quero também me inscrever no clube do Chefe. Seu visual ficou demais. Beijos aos redatores e pro chefe também.

Edna Hiromi Maeda
São Paulo — SP

RdC: *É isso aí, com o aumento de cartas femininas enviadas à revista, tive de redobrar a vigilância aos redatores. Antes só queriam saber de ficar o dia inteiro jogando videogame. Agora só querem saber de ler romances e assistir às novelas mexicanas.*
Concordo com você, Edna, temos que fazer essa galera trabalhar!
Agradeço os elogios, e, com relação à password, vou enviá-la ao Dr. Kissab. Não se esqueça, a partir de agora, beijinhos só para o Chefe!

PAZ E AMOR

Oi, bicho! Tua revista, jóia, entendes, tua jóia revista é uma transa, curto ela paca, poxa, que tu pensas, né?
O maior barato, encucado, bacaninha, desbaratinei, jóia.
Mas tá bom de puxar o saco, vamos direto ao assunto. A Progames tem convênio com o Clube do Chefe?
Em que mês sairá o Mega CD?
Por que não fazem um cartaz lindão de Pit Fighter?
Até mais.

James Renato
João Pessoa — PB

ANUNCIANTE DA SUPERGAME NÃO PERDE NENHUMA JOGADA

Você pode falar com o seu público anunciando normalmente na **Supergame** ou, se preferir, optar pelo pacote do **Clube do Chefe**, uma supersacada da revista para aumentar o tráfego de jovens na sua loja.

Se você quiser saber mais, ligue 881.8644 ramal 197 e fale com a gente.

ASSSINATURAS
881-8266
CENTRAL DE ATENDIMENTO

CARTAS

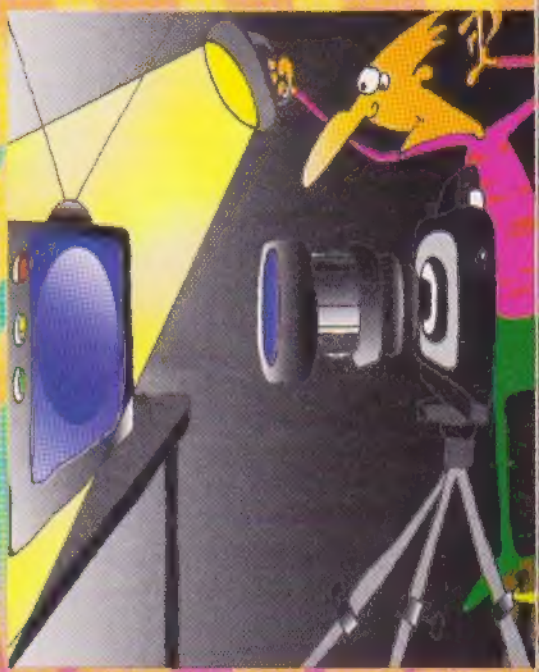
RdC: *Aí, valeu, bicho. Xuxu beleza, massa mesmo, chocou! A Progames de João Pessoa, tem não, viste! É ruim?*
O Mega CD sairá lá na terra do Tio Sam em novembro. Aqui, a previsão é a mesma. Quanto ao cartaz, cê num acha este jogo muito violento? Paz e amor, bicho! Falô.

FOTOS E FATOS

Caros amigos da SG,
Antes de mais nada, eu gostaria de parabenizá-los pela incrível revista. Ela arrasa!
Mas tenho três dúvidas:
Como se faz para tirar uma foto da tela? Já bati vários recordes e quando vou tirar fotos, elas ficam com pouca claridade, e se usar flash, não dá certo. Minha segunda dúvida é a seguinte: há algum modo de se obter "continue" além das três vidas no jogo Pit Fighter? A terceira é mais um problema. Eu perdi as edições 1,2,3,4,5,6 e 10 da SG. O que eu faço?
Um abração pro chefe. Adorei a carteirinha do clube.
Até mais!
PS: Qual o endereço do Dr. Kissab?

Roberto Galluzzi Costa Fraga
Muriaé — MG

RdR: *Nós, redatores, agradecemos por toda a equipe os elogios ao nosso trabalho. Beto, preste atenção para suas dúvidas acabarem de uma vez por todas. Na SG-13 publicamos os "dez mandamentos da boa fotografia", artigo feito por nosso ingrato Chefe. Se você seguir passo a passo as dicas do Tirano, com certeza vai tirar lindas fotos. Respondendo à sua segunda dúvida: quando estiver na última vida do Pit Fighter, aperte o Start no controle 2: você terá mais 3 continues. Enfim, para receber os números atrasados, tente entrar em contato com o distribuidor DINAP — Estrada Velha de Osasco, 132 — Jd. Teresa — CEP 05350 — Osasco — SP.*
O endereço do doutor Kissab é um mistério. Até mesmo para o pessoal da Redação.



RdC: *Resposta do Chefe*
RdR: *Resposta da Redação*

Escrevam para
REVISTA SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

AQUI ESTÃO OS HERÓIS

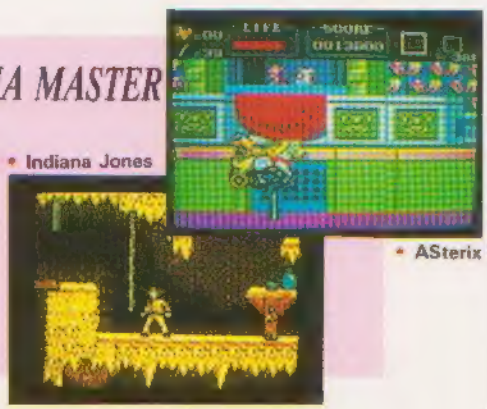
Super-Olimpíada 92 de Videogame

Palavra de Chefe! Nunca vi galera mais animada. Empenhada em conseguir o primeiro lugar mesmo! Batalhando as pontuações mais altas, querendo brilho. Escolher os melhores entre tantos feras é uma tarefa árdua. Se bem que gloriosa. Mas como venho dizendo sempre, a sabedoria da comissão é infinita. Não adianta trapacear. É pura perda de tempo e, nesses dias, de dinheiro também! Fiquei imensamente mortificado mas cabeças rolaram por bobagens absolutas. Tive que desclassificar quem confundiu os jogos de Mega e Master, desta vez bem menos de Master System do que Mega Drive. Gente que mandou foto a menos (uma só), e aquelas cuja pontuação não estava nítida (desfocada, mal iluminada ou com luz demais) assim como, cupom sem foto. Bom, se o seu caso foi este, ou se você ainda não mandou, se apresse. Saiba como concorrer lendo a página 32. Corra que dá. Agora se você foi um dos 1º ou 2º colocados de cada etapa, aguarde. Entraremos em contato com você logo, logo.

Vencedores

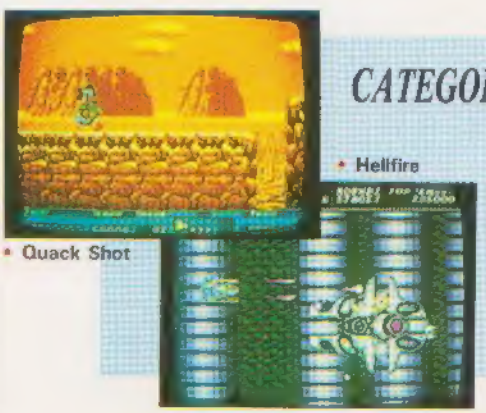
Aqui estão os dois finalistas desta etapa e os ganhadores de diploma de ouro de participação (além das camisetas e bonés).

CATEGORIA MASTER



- Indiana Jones
- ASterix

CATEGORIA MEGA



- Quack Shot
- Hellfire

1º e 2º Prêmio
Passagem/Estadia/Boné e camiseta

Deize Bezerra Moraes
Recife - PE

Luiz Reginaldo A. F. Curado
Goiânia - GO

1º e 2º Prêmio
Passagem/Estadia/Boné e camiseta

Gilson Lopes da Silva
Pq. Grajaú - SP

José Guilherme S. Ferreira
Goiânia - GO

...IS DA SEGUNDA ETAPA!

Categoria Master

3º ao 19º Prêmio
Um boné/uma camiseta e um "diploma ouro"

Marcelo Almeida Castanheira
Brasília - DF

Dionisio Cason
Limeira - SP

Luiz Eduardo Dona
Limeira - SP

Alex Terra Guimarães
São Caetano do Sul - SP

Danilo Manfrin
Catanduva - SP

Rafael Ziles Castiglia
Joinville - SC

Israel de Barros Santos
Cacoal - RO

Marcio Fonseca Kroehn
São Paulo - SP

Edinelsom M. Menin
Alta Floresta - MT

Cláudio Francioli G. Coelho
Rio de Janeiro - RJ

Rafael Alexandre B. de ALbuquerque
Maceió - AL

Renato Alves Costa
Santo André - SP

Fábio de Paula Figueiredo
Nova Iguaçu - RJ

Kleber Costa Ribeiro
Vitória - ES

Vitor Estef Simionato
Nova Iguaçú - RJ

Rodrigo José da Silva
São Paulo - SP

Marcelo Fernandes Lurci
São José dos Campos - SP

Categoria Mega

3º ao 35º Prêmio
Um boné/uma camiseta e um "diploma ouro"

Carlos Alexandre de L. Bozzolo
Mogi das Cruzes - SP

Eduardo Almeida Garcia
São Paulo - SP

Ricardo Soares Gomes
Rio de Janeiro - RJ

Edson Carlos de Souza Silva
Guará - Brasília

Rodolfo Buffone Possuelo
Rio de Janeiro - RJ

Cláudio de Souza Aguiar
Recife - PE

Sidnei Lima Luna
São Paulo - SP

Danni Sales Silva
Goiânia - GO

Marcelo E. Machado
Goiânia - GO

Alailson Vaz Andrade
Brasília- DF

Alexandre Frentin
Curitiba - Paraná

Renivaldo Marques Bilinski
União da Vitória - PR

Bruno Carlo Abreu Curinga
Natal - RN

Flávio Luiz Firwi
Caxias do Sul - RS

Celso Mitsuo Hino
Jundiaí - SP

Luciano Almeida Fleury Curado
Goiânia - GO

Marcio Lenin Marçal Freire
Goiânia - GO

Marcelo Yoshio Hino
Jundiaí - SP

Marcelo Artur Tempesta
São Paulo - SP

Flavio J. L. Dardinha Filho
Mogi das Cruzes - SP

Marcos Teruo Tanaka
Jundiaí - SP

Sergio Ricardo Assis
São Paulo - SP

Rodrigo Macedo Carvalho
Fortaleza - CE

Silvio Renato de Assis
São Paulo - SP

Marcos Willians da S. Matos
Diadema - SP

Francisco Alberto Moliterno
Curitiba - PR

Fernando Ferreira Palmeira
São José do Rio Preto - SP

Sérgio Abreu Marinzeck
Campinas - SP

Luiz Mateus da Silva Matos
Diadema - SP

Juliano Seizo Uchi
Piedade - SP

Célio Alves Araújo Marques
Ipatinga - MG

Alessandre Wagner da Silva
Campinas - SP

Diego de Melo Rosas
Rio de Janeiro - RJ

Os demais classificados serão comunicados pelo correio sobre a entrega dos brindes e dos diplomas (prata e bronze) de participação. Repetindo: pelo correio! Por favor, não telefonem para a redação perguntando. Aguardem em casa, ok?

TUTTI GAMES EM OUTUBRO TEM MAIS AÇÃO!

Veja Promoção para o mês da criança.

MEGA DRIVE	US$
AIR DIVER	22,00
ATOMIC ROBOT KID	19,00
ATOMIC RUNNER	40,00
AFTER BURNER	29,00
ALIEN STORM	18,50
BATMAN	15,00
BEAST WARRIORS	19,80
BATTLE MANIA	18,50
BULLS X LAKERS	31,00
CALIFORNIA GAMES	25,50
CASTLE OF ILUSION	18,50
CADASH	30,00
CHUCK ROCK	40,00
DE VOLTA PARA O FUTURO III	25,50
DAHNA	23,50
DESERT STRIKE	30,00
DEVIL CRASH	16,50
DICK TRACY	19,50
DINAMITE DUKE	18,90
DINOLANDIA	19,00
DECAP ATTACK	18,00
EL VIENTO	21,20
ERNEST EVANS	30,00
FANTASIA	14,50
F 1 HERO MD	30,00
FIGHTING MASTER	19,50
F. 22	29,90
GOLDEN AXE II	19,50
HEAVY NOVA	26,00
JAMES POND II	27,00
JUJU	20,80
JAMES POND II	27,00
JOE MONTANA II	32,00
JORDAN X BIRD	32,00
KABUKI	15,80
KID CHAMALEON	30,00
KRUSTIS FUN HOUSE	30,00
LAKERS X CELTICS	19,50
MOONWALKER	14,00
MIDNIGHT RESISTENCE	16,20
MAGIC BOY	30,00
NHL HOCKEY	24,70
PIT FIGHTER	18,20
QUACKSHOT	18,50
ROAD RASH	23,40
ROLLER THUNDER II	20,80
RUNARK	15,80
RAIDEM TRAD	25,00
SIMPSONS X SPACE MUTANTS	30,00
SHADOW DANCER	15,60
SONIC	18,20
SPLATTERHOUSE	30,00
STREET OF RAGE	19,50
STREET SMART	19,50
S. MONACO GP I	18,20
SUPER SHINOBI	18,90
SHADOW OF THE BEAST	23,00
SUPER 3 EM I FOT. BASQ. VOL	29,00
STRIDER	24,00
TOE JAM E EARL	30,00
TURBO OU RUM	26,00
TURRICOM	19,50
TEST DRIVE THE DUEL	41,00
TWO CRUDE BUSTER	23,40
TAZMANIA	30,00
THE TERMINATOR	41,00
TENNIS 92	30,00
VERITEX	14,00
WORD CUP 92	22,00
AIRTON SENA	CONSULTE

NINTENDO	US$
ADVENTURES IN MAGIC KINGDOW	23,00
ASTYANAX	20,00
ADVENTURE ISLAND	19,00
BARBIE	26,00
BATLETOADS	20,00
BATMAN II	24,00
BUCK OHARE	23,40
CAPITÃO AMÉRICA	24,00
CAVEMAN GAMES	20,00
CALIFORNIA GAMES	22,00
DOUBLE DRAGON III	16,90
DUCK TALES	16,80
DE VOLTA PARA O FUTURO II/III	17,00
FLINTSTONES	24,00
F1 HERO II	26,00
FRANKSTEIN	22,00
G I JOE	18,20
INDIANA JONES	18,00
MARIO III	19,70
MARIO II	19,50
MEGA MAN III	19,50
MEGA MAN IV	26,00
NINJA GAIDEN III	19,50
NINJA CATS	19,00
N.Y. IANKES	19,80
PETER PAN HOOK	23,40
POWER BLADE	20,20
PEQUENA SEREIA	21,00
ROBIN HOOD	22,10
SIMPSONS	18,20
SIMPSONS II	26,00
GUN DEC	21,00
STARS WARS	26,00
TARTARUGAS II	18,20
TARTARUGAS III	26,00
TINNI TOON	26,00
TOM & JERRY	23,00
THE PUNISHER	22,40
TOP GUN II	17,00
TOTALLY RAD	18,50
VOLVERINE	24,00

SUPER NESS	US$
ADVENTURE ISLAND	72,00
BILL LAMBERS (COMB. BASKETBALL)	71,50
EART DEFENSE FORCE	68,90
FINAL FIGHT	70,00
GRADIUS III	68,90
PIT FIGHTER	60,00
RPM RACING	68,00
SUPER SOCCER	71,50
S. GHOULSH GHOSTS	65,00
U. N. SQUADRON	68,90
XARDION	74,10
STREET FIGTHER II	100,00
RAIDEN	74,00
THUNDER SPIRIT	71,00
ROCKEETER	66,00
EXTRA ININGS	69,00
SPACE FOOTBAL	67,00
BATLETANK	72,00

SUPER FAMICON	US$
PRINCE OF PERSIA	79,20
SUPER BOWLING	84,00
HOOK CAPITÃO GANCHO	89,00
PARODIOS	84,90
SANDRA'S ADVENTURES	74,40
SYVALION	70,80
METAL JACK	84,90
RANMA 1/2	81,00
GOLD FIGHTER	99,00
KING OF MONSTER	93,60
BATLE BLAZE	84,90
F I AGURI SUZUKI	84,90
TARTARUGAS IV	89,00

ENTREGAMOS P/ TODO O BRASIL EM 48 HORAS

TUTTI GAMES

SOLICITE NOSSA TABELA

FONE\FAX: (011) 223-7840 - 220-7121

220-1407

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º AND. - CONJ. 52 - CAMPOS ELÍSEOS - CEP 01202 - SÃO PAULO - SP

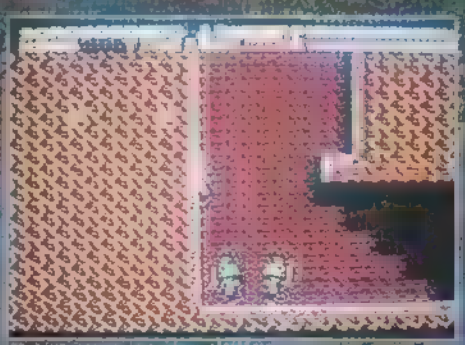
ESPECIAL

MASTER

NINJA GAIDEN

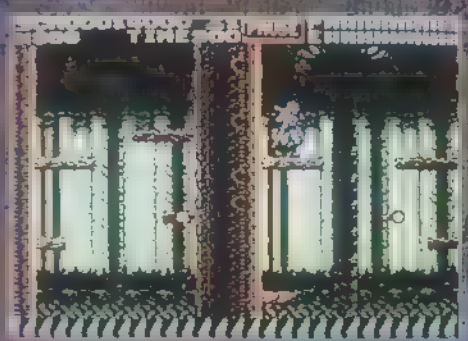
[illegible] manhas de Ninja Gaiden detalhadas na bandeja para você. É só conferir!

Utilize a dica de invencibilidade continuadamente [illegible] atravessar



SUPERDICA
Vasculhe a tela inteira, pegando todos os símbolos escritos em japonês (aumentam seu contador de pontos de combate). Quando seu contador estiver marcando 999 você poderá usar o poder que quiser infinitamente. Usando o poder das bolas de fogo em volta do seu ninja você se tornará invencível.

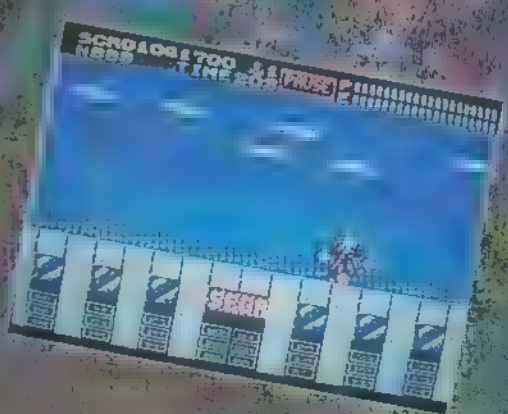
Continue com o poder das bolas [illegible] teleguiadas [illegible] deslocando-se como já ensinamos. Ao avistar a tela com uma escada-volte [illegible] tela atrás e pegue o poder das bolas de fogo giratórias [illegible] Você chegou na [illegible]



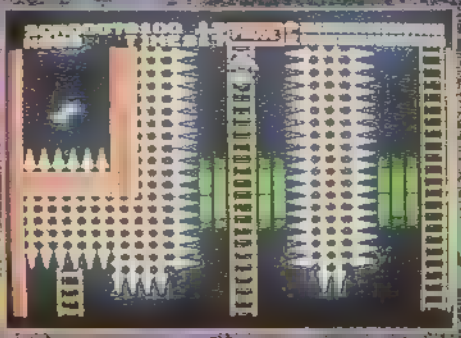
Existe uma tela secreta atrás da parede, nela você encontrará um pergaminho [illegible] itens. O mesmo [illegible]

1º Chefe

Fique em cima de um galho atirando as magias de bola de fogo teleguiadas até detoná-lo

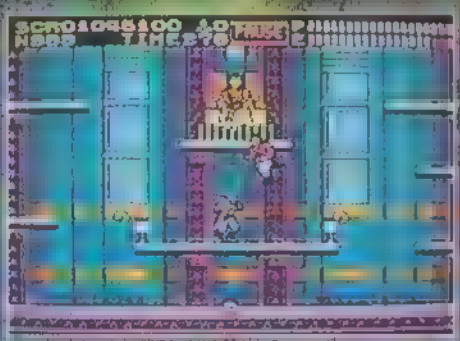


MASTER NINJA

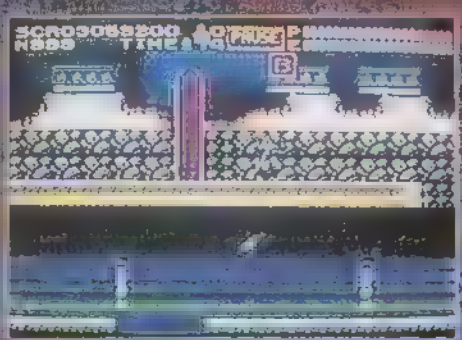


2º Chefe

Fique embaixo do Shogum, pendurado na plataforma situado sob sua [illegible]. Agora você pode utilizar [illegible] que atira nos quatro [illegible] permanecer do lado [illegible] do Shogum como [illegible]

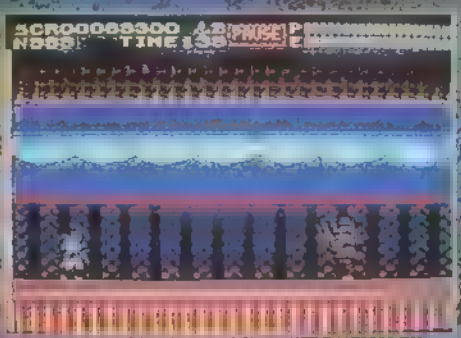


Chegamos [illegible] em Kendo [illegible] possibilidade [illegible] lá. Uma delas [illegible] superdica [illegible] A outra refere-se à utilização [illegible]



[illegible] ao templo suba [illegible] escada. Isto vai [illegible]

uma espadada e recuando três passos, ou pulando [illegible] parede antes de repetir o ataque.



O objetivo aqui é salvar a gueixa. Esta fase é um pouco mais difícil que as outras porque acumula uma quantidade muito grande de plataformas. Treine bastante a técnica de pular nas paredes.

[illegible]

[illegible]

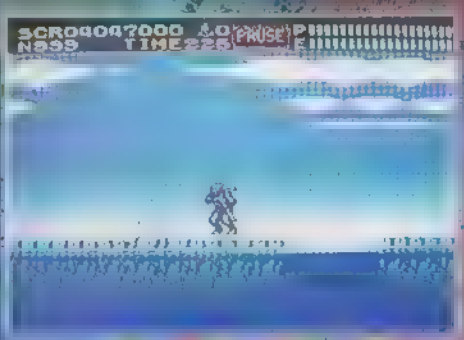
entre pelo lado oposto [illegible] Quando ele atirar [illegible]

desvie de seu tiro e utilize o poder das bolas de fogo [illegible] eleguiadas.

[illegible]

[illegible]

caminho pois se você trocar o poder das bolas de fogo [illegible] teleguiadas por outro, estará [illegible] desarmado.



5º Chefe

Fique no [illegible] debaixo de [illegible] na plataforma [illegible]

[illegible] fase também é bastante [illegible]. Porisso não se esqueça de continuar usando o truque de invencibilidade. Cuidado com o lava-pois, se você cair nela perderá uma vida [illegible].

Dica
Logo que aparecerem uns foguinhos atrás de você, a melhor saída é pular em cima deles. Com um pouco de sorte você chegará à plataforma [illegible].

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Ao chegar a esta fase, você deverá estar bem treinado [illegible] pular de uma parede [illegible] a outra.

[illegible]

[illegible]

Outra dica
Decore a sequência em que os espinhos e plataformas sobem e descem antes de [illegible] por [illegible].

[illegible]

[illegible] detona-lo, [illegible] pendurado [illegible] plataforma localizada na [illegible] do [illegible]. Ataques [illegible] bolas [illegible].

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Parabéns!!! Mais um jogo detonado!

MEGA DRIVE

[illegible]SIA DRAGON	US $ 31,00
[illegible]ARCELONA 92	29,50
[illegible]ILLS X LAKERS	30,00
[illegible]ASTLE OF ILLUSION	18,00
[illegible]RUCK ROCK	40,00
[illegible]SERT STRIKE	29,00
[illegible]VIL CRASH	16,00
[illegible]VID ROBINSON'S	22,00
[illegible]UBLE DRAGON II	22,00
ERNEST EVANS	30,00
[illegible] VIENTO	20,50
[illegible]GHTING MASTER	16,00
[illegible]22	29,00
[illegible] HERO	29,00
[illegible]OLDEN AXE II	19,00
[illegible]OE MONTANA II	32,00
HOHN MADDEN	34,00
[illegible]JUJU	19,50
KABUKI	18,00
KID CHAMALEON	29,00
KRUSTY'S FUNHOUSE	30,00
LAKERS X CELTICS	19,00
[illegible] HOOKEY	24,00
[illegible] FIGHTER	18,00
[illegible]ACK SHOT	18,00
[illegible]AD RASH	23,00
[illegible]LING THUNDER II	20,00
[illegible]NIC	18,00
[illegible]REET OF RAGE	19,00
[illegible] MÔNACO GP	18,00
[illegible]NNA'S GP	40,00
[illegible]MPSONS	30,00
[illegible]OLLEYBALL	20,00
[illegible]DERMAN	20,00
[illegible] DEACE	29,00
[illegible]LATTER HOUSE	38,00
[illegible]RBO OUT RUN	25,00
[illegible]MANIA	28,00
[illegible] DUEL	40,00
[illegible]RMINATOR	41,00
[illegible] IMORTAL	40,00
[illegible] REVENGE OF SHINOBI	18,00
[illegible]RLD CUP 92	21,00
[illegible] III	33,00
[illegible] DONALD	45,00
[illegible] POCKET	45,00
[illegible] DOG	37,00

SUPER PR[illegible]MOÇÃO

ENTREGAMOS P/ T[illegible] O BRASIL
EM 48 HORAS, [illegible]EDEX.
QUALQUER QU[illegible]TIDADE.
COBRIMOS QUALQ[illegible]FERTA.

EVOLUTION GAMES

RUA SIMÃO ÁLVARES, [illegible]
SÃO PAULO - SP - CE[illegible]
TEL. (011) 816-[illegible]
FAX (011) 816-[illegible]

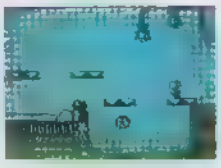
CONSULTE PRE[illegible]
[illegible]ONSOLES E ACESSÓRIOS
[illegible]IAIS PARA LOCADORAS
[illegible] SEMI-NOVOS

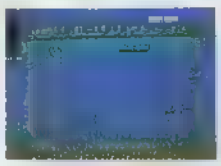
SUPER NES

ADDAMS FAMILY	US $ 73,00
ADVENTURE ISLAND	72,00
BILL LAMBERS (Combat Basketball)	71,00
CASTLEVANIA IV	73,00
FINAL FIGHT	70,00
F ZERO	71,00
GRADIUS III	69,00
JOE E MAC	71,00
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	71,00
PIT FIGHTER	70,00
POPULOUS	68,00
PAPER BOY	65,00
RPM RACING	68,00
RIVAL TURF	71,00
SMASH TV	71,00
SUPER SOCCER	71,00
S. GHOULS'N GHOSTS	65,00
S. CONTRA III	72,00
S.R. TYPE	65,00
S. BATTLETANK	72,00
STREET FIGHTER II	110,00
TOP GEAR	72,00
TURTLES IV	85,00
ULTRAMAN	65,00
UN SQUADRON	69,00
PRINCE OF PERSIA	85,00
HOOK CAPITÃO GANCHO	85,00

NINTENDO

BARBIE	US $ 25,00
BATMAN II	24,00
BATTLETO ADS	20,00
CAPITÃO AMÉRICA	24,00
FAMÍLIA ADDAMS	25,00
HOOK CAPITÃO GANCHO	23,00
MÁRIO III	22,00
MEGA MAN IV	25,00
NINJA GAIDEN III	20,00
TARTARUGA NINJA III	25,00
TERMINATOR II	27,00
THE FLINTSTONES	23,00
TINY TOON	25,00
TOM E JERRY	23,00
YO NOID	22,00
S. CONTRA	22,00
SIMPSON II	25,00
DOUBLE DRAGON III	24,00
ROBIN HOOD	24,00
PEQUENA SEREIA	25,00
STREET FIGHTER II	33,00





© 1992 TURNER ENTERTAINMENT CO. E HMG
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

ATÉ QUE ENFIM O

Chegou o cartucho do Tom & Jerry. Agora você vai sentir na pele tudo o que o Tom passava nos desenhos animados. A diferença é que neste jogo, pela primeira vez o Tom tem a chance de agarrar o Jerry. Só depende de você: são 6 fases em que você vai caçar o famigerado roedor na cozinha, na

SEGA

...M O TOM VAI CONSEGUIR AGARRAR O JERRY.

selva, no quintal, na cidade, nas cavernas e num berçário. Mas cuidado, porque esse Jerry é um rato! Ele vai provocar você e depois atirar bombas, pratos, lâmpadas e tudo o que encontrar pelo caminho. Ajude o Tom a acabar com o Jerry. Afinal, você é um homem ou um rato?

Master System

TECTOY

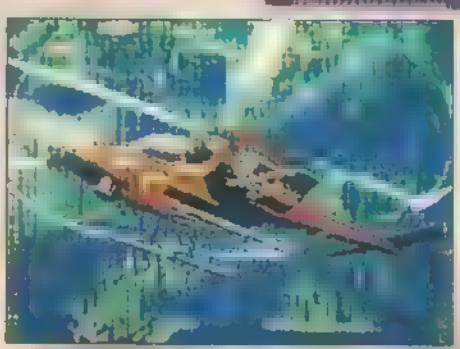
FOX

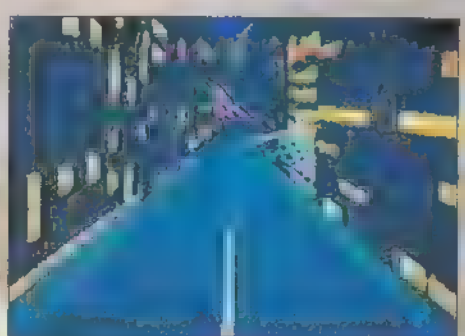
SAIU NO JAPÃO

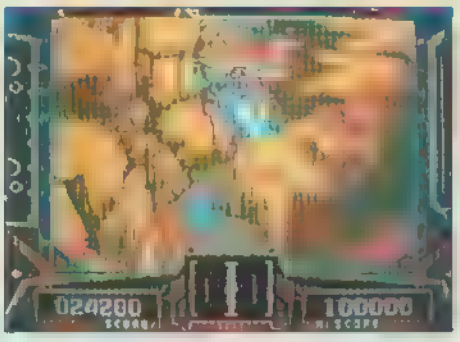
THUNDER STORM FX

New York, Pacífico, Grand Canyon e outras fases a bordo de um super helicóptero!!!

Com este lançamento a Sega está dando um passo à frente em matéria de Mega CD. O jogo foi baseado na versão Arcade, que leva o mesmo nome. Thunder Storm simula um assalto de helicópteros e tem gráficos perfeitos. A qualidade do som do CD é indiscutível ■ o jogo tem uma trilha sonora de fundo bem legal. Foi concebido numa perspectiva de "primeira pessoa" pela Wolf Team, ou seja, você está literalmente lá. Você é levado ao cockpit de um sofisticado helicóptero militar equipado com superarmamentos para combater os inimigos que aparecerão na tela. Você pode escolher entre: mísseis teleguiados pelo calor, canhões lasers e supermetralhadoras. São 10 fases de pura adrenalina e ação, numa verdadeira odisséia, onde você irá abrir fogo contra helicópteros, aviões de combate, caças supersônicos e quartéis generais. Os cenários são bem reais e variados: Nova York, Grand Canyon, Oceano Pacífico, Ilha de Páscoa e inúmeros outros. A escala de efeitos é uma das mais incríveis já concebidas para







videogame, dando uma sensação de movimento e uma certa perspectiva rotatória ao jogador. O aspecto mais interessante de Thunder Storm é sem dúvida a qualidade

gráfica escorada no do CD-ROM. Note bem que as telas não têm a mesma exibição de cinema, elas pertencem a uma linguagem atualíssima de telas de videogame! Você tem a sensação de estar voando por

dentro de um túnel, tirando finas entre prédios, sobre barrancos que desabam ou trincheiras escondidas nas montanhas.
Para transportar-se para o jogo de uma vez por todas, aconselhamos o uso de fone de ouvido altíssimo.
Acompanhe a narração e curta o som ao fundo: "Let's knock out New York", seguidos de sons amplificados do barulho da hélice do helicóptero. Você conta com a ajuda de um co-piloto que vai dizendo tudo o que fazer e vai alertando para surpresas inesperadas. Pode ir na dele sem medo, é na batata.
É um jogo que não se acaba da primeira vez. Tem-se que decorar as seqüências e aprender bem as manhas para progredir.
Os aficionados de jogo acelerado consideram-no lento, tipo quadro a quadro.

FICHA TÉCNICA

Nome: **Thunder Storm**
Console: **Mega CD**
Modalidade: **Tiro/Simulador**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **10**
Fabricante: **Wolf Team/ Renovation**
Capacidade: **Espantosa**

AS NOTAS DO CHEFE

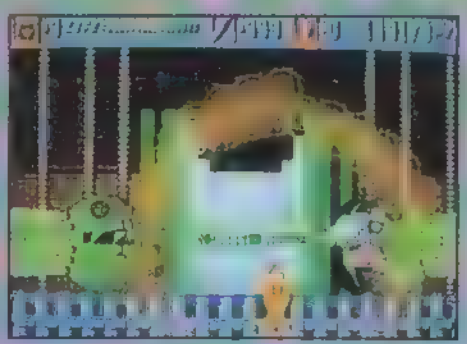
Desafio:	94
Gráfico:	95
Som:	91
Diversão:	95

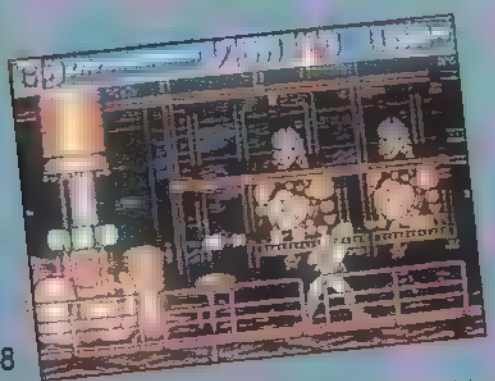
SAIU NO JAPÃO

THE SUPER SHINOBI 2

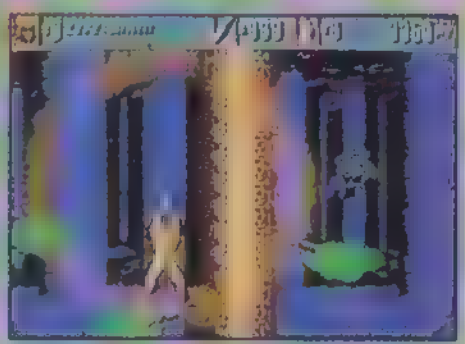
Super! Super! Super! A [illegible] são vem aí para o deleite dos adeptos desta verdadeira seita de seguidores do herói oriental.

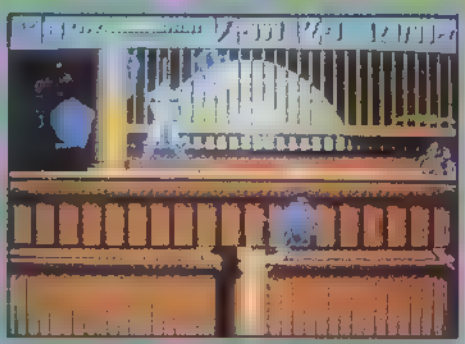
Joe Musais, o maior de todos os mestres ninjas, vem aí em nova aventura: Super Shinobi II. O cartucho está em fase de finalização, mas a SG conseguiu dar uma bela olhada. Jogamos a versão preliminar que está quase saindo do forno, mas que não está definitivamente acabada.

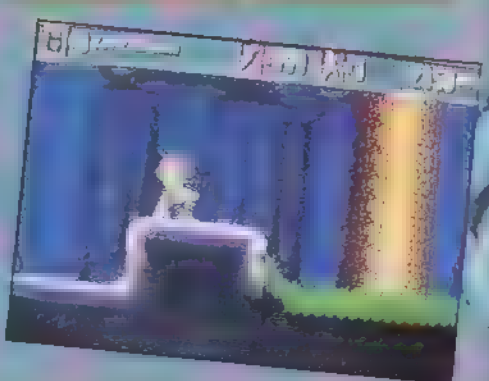


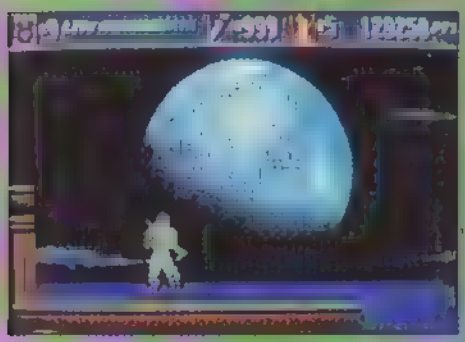


A poderosa equipe babou e dá umas adiantadas do que viu e jogou para vocês. Todos se lembram da primeira aventura — Shinobi II — na qual Joe tinha um desafio dificílimo. Ele devia derrotar todos os canalhas que haviam matado o seu Sansei e que, de quebra, seqüestraram sua namorada Naoko. Movido pela vingança, nosso herói saía em perseguição aos membros da organização criminosa Neo Zeed. Esta organização deixa qualquer grupo terrorista ou de extermínio no chinelo. É uma entidade composta por ninjas assassinos, fortemente armados e treinados para a destruição e a morte. Não conhecem a palavra recuo. São movidos por determinação cega. Não falam, não ouvem, não vêm. Matam! Super Shinobi II permanece nesta mesma linha, já que é a continuação do primeiro. Pelo que pudemos ver até agora, os gráficos neste aqui estão bem mais detalhados e o boneco do herói melhor acabado. Fizeram



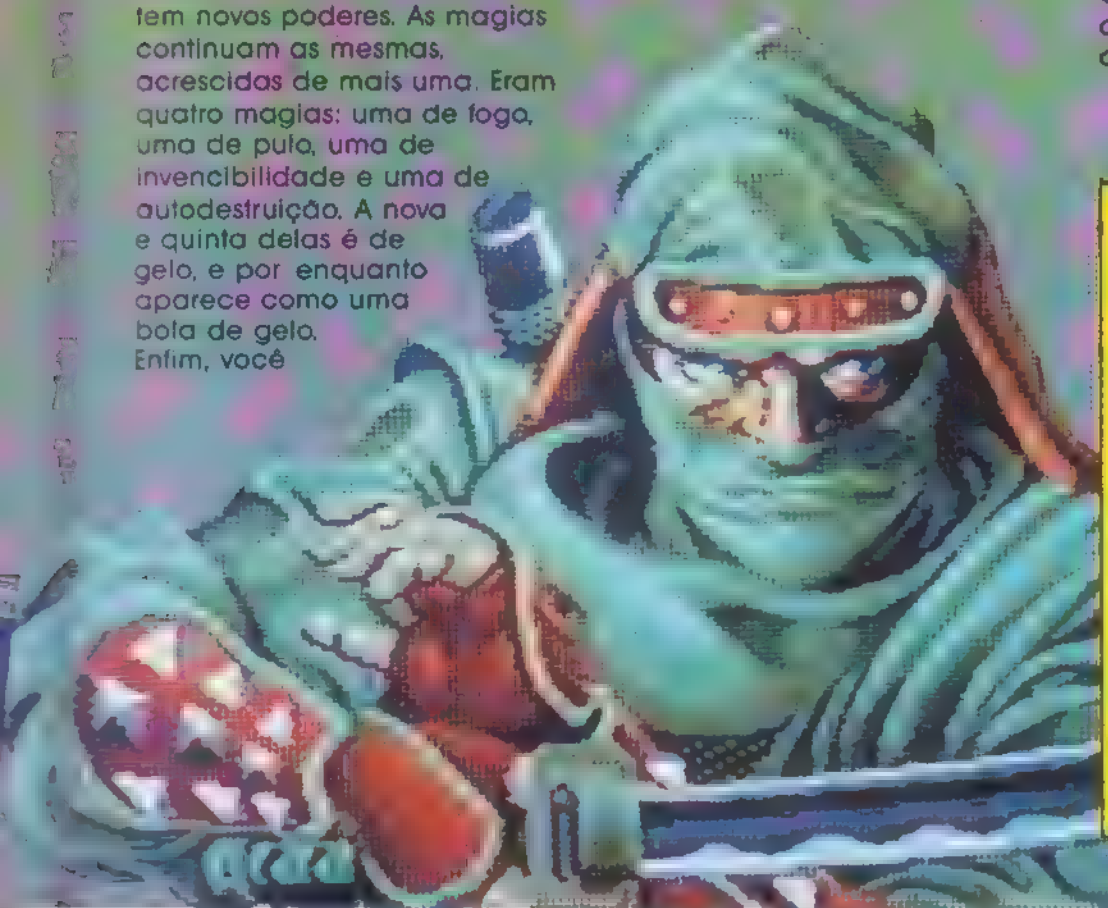






alguns movimentos a mais para o herói, novos golpes, como corrida com espadadas, voadoras, estrela mortal para trás, pulo com espadadas, além da defesa do herói, que antes não existiam. Os chefes de fase foram melhorados também, como Neo Zeed que tem novos poderes. As magias continuam as mesmas, acrescidas de mais uma. Eram quatro magias: uma de fogo, uma de pulo, uma de invencibilidade e uma de autodestruição. A nova e quinta delas é de gelo, e por enquanto aparece como uma bola de gelo. Enfim, você continua fazendo misérias com elas. São absolutamente necessárias para derrotar a organização vilã Neo Zeed, que retorna em grande forma. Nesta nova versão você pode construir o cenário. Não sabemos se continuará assim, em todo caso, você pode pegar os bloquinhos e reagrupá-los. O som já não foi feito pelo compositor de Shinobi II, Yuzo Koshiro, que realizou a trilha com as inesquecíveis The Ninja Step e Sunrise, que davam o tom de suspense àquela versão. Esperemos que mantenha o mesmo nível, contudo. Estamos ansiosos com a nova aventura que brevemente estará estourando no mercado mundial.

OBS: As Notas do Chefe correspondem ao que foi visto do jogo até agora.



FICHA TÉCNICA

Nome: **Super Shinobi II**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **incompleto**
Fabricante: **Sega**
Capacidade: **8 Mega**

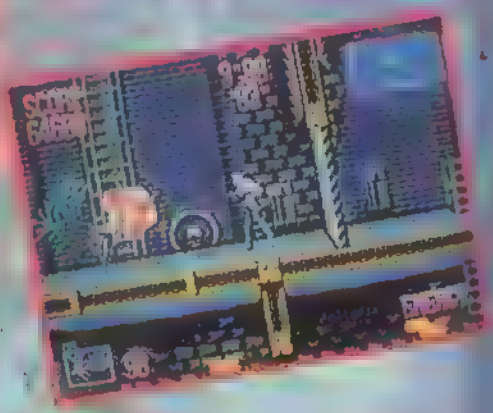
AS NOTAS DO CHEFE

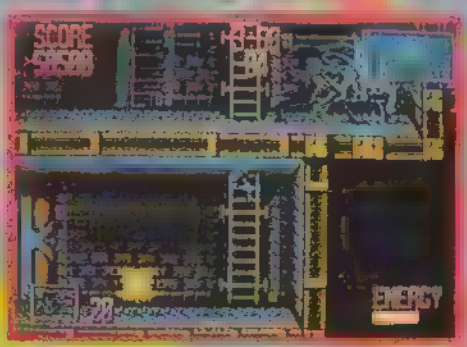
Desafio:	78
Gráfico:	89
Som:	84
Diversão:	93

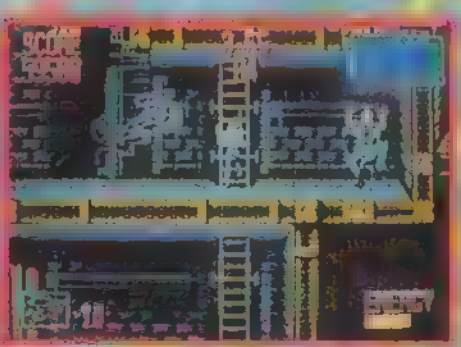
SAIU NOS STATES

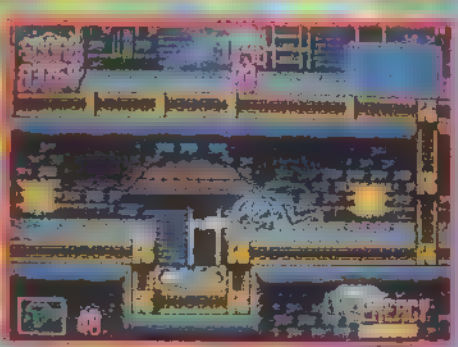
ALIEN

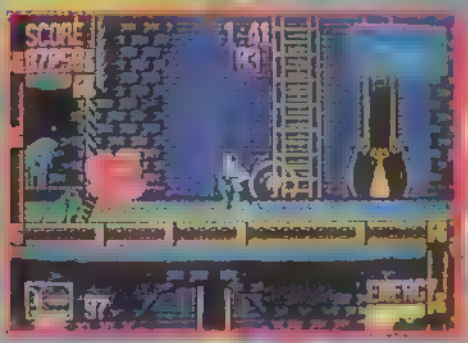
Versão para Mega Drive do recente grande sucesso de bilheteria, Alien III. No filme os alienígenas conseguem cruzamentos com a espécie humana. O hibridismo resulta em humanos com características extra-terrestres. O perigo agora é bem maior, pois fica quase impossível distinguir os inimigos. Para complicar, o horrível alienígena consegue contaminar a heroína (Ripley). O cart foi totalmente baseado na estória do filme, mas em vez de presenciar Ripley derrotando os alienígenas é você que os destruirá. Os seus armamentos são um espetáculo à parte. Você

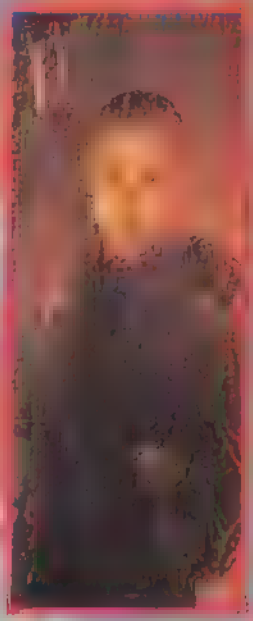












enfrentará aliens armado com um rifle de última geração, arremessadores de granadas, lança-chamas, granadas de mão e outras incríveis armas mortais. Sua missão é procurar e encontrar a mais feroz criatura assassina do universo. Você vai encarar várias missões e enfrentará todas com um nível espantoso de dificuldade. Na verdade, as batalhas travadas nos Alien I e II são como um passeio no parque, comparadas a esta versão. Esta empreitada pode vir a determinar o futuro da espécie humana: se você falhar, o Universo será totalmente ocupado por alienígenas. Sua caçada a levará para túneis subterrâneos e um matadouro. Ripley (você) tem que caminhar através de corredores sombrios, subir e descer escadas, encontrar aliens disfarçados e defender-se de seus ataques. Ao longo do caminho, você encontrará muitos outros desafios que tentarão impedir a sua jornada. Você terá que encontrar e destruir ovos, babas (saliva), aliens saltadores, e no final destruir o líder da armada alienígena! Sem dúvida, é uma poderosa força para enfrentar. Mesmo assim você tem de atacar e se defender como nunca.

Nas cenas do filme, ao lado e abaixo: a heroína Ripley, enfrentando tudo.

FICHA TÉCNICA

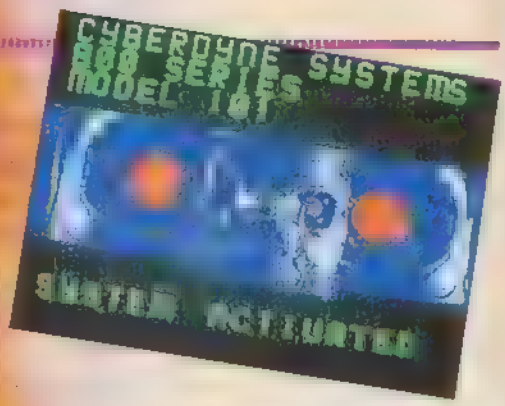
Nome: Alien III
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Arena
Capacidade: 8 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	82
Gráfico:	93
Som:	85
Diversão:	89

SAIU NOS STATES

TERMINATOR II



Jogamos Terminator II, um grande cart que ainda não saiu na matriz (o jogo é americano), nem no Japão, imagine aqui!
Como no filme, um herói cibernético similar ao

parceiros, estarão na linha de fogo só para atrapalhar. Você poderá colher itens adicionais no caminho, além de balas, mísseis e aumentar o poder de fogo de sua super metralhadora lança-mísseis. Os chefes de fase são gigantescas máquinas

monstruosas, equipadas com armamento pesado. Pode ser jogado com o joystick ou pistola Menacer. Tem gráficos supremos e perfeição garantida nos mínimos detalhes.

exterminador original, reprogramado pela resistência, tem que retornar aos dias atuais para impedir que o exterminador T-1000 mate John Connor quando criança. Na primeira fase, no futuro, você tem que ajudar a resistência humana a extirpar a raça mecânica. Depois chegar ao computador mestre que leva ao passado e salvar John. O jogo, como no arcade, tem uma perspectiva de primeira pessoa, é você que atira na tela, contra os robôs. Naves, tanques e infelizmente muitos

FICHA TÉCNICA

Nome: **The Terminator II**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Tiro/Ação**
Nº de jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **Arena**
Capacidade: **8 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	92
Gráfico:	96
Som:	83
Diversão:	91

Essa é mais uma história de
BILLIE JOY
e seus
STICKS
texto: R. Moraes
desenho: E. Domiani
SUPER GAME
REDAÇÃO
CUIDADO COM O CHEFE
Esse novo game que eu bolei é genial. O chefe vai adorar. E eu vou ficar rico, moçada !
Fala, Chefia ! Chegou o game dos games ! Pra arrasar !
Vamos trabalhá, seus vagau ! Senão eu ... Que foi, Billie Joy ?
E com vocês, "Megapolvos alienígenas querem comer a minha babá de bolinhas".
"Arrepiante, né ? Os megapolvos vêm do espaço e tentam comer a babá da Chipsy e do Big Bró."
FUCKAPOW
KAPOW
"Completamente animal ! Mais de 80 fases ! Xonadíssimo ! Depois eu te passo as supertáticas, Chefe."
Hê Hê
Hi Hi
SHIT
HELP!
Hó Hó
E aí, Chefinho ? Bestial, né ? Pode elogiar com toda a franqueza.
?
Bom, Billie, pra ser franco...
MEGA POLVOS X BABÁ

SUPERTÁTICAS

AS DICAS MAIS PODEROSAS DA EQUIPE SUPERGAME

MEGA DRIVE

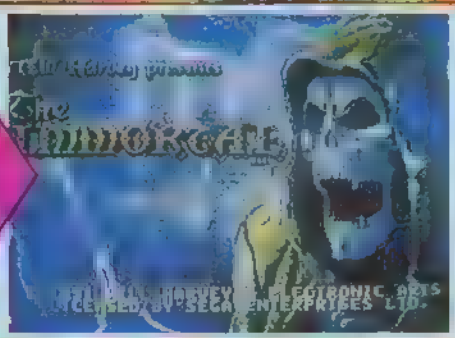
Valis

DETONE O MAGO

Fique no canto esquerdo. Esquive-se dele no ar com o escudo. Quando ele pousar, ataque. Aproxime-se dele no canto direito, dê o ataque mágico da espada e defenda-se do contra-ataque. Quando ele levantar os dois braços no ar, pule o ciclone da esquerda e abaixe. Repita.

The Immortal

ACABE (I)



No combate, use a mágica Blink 6 vezes contra as 6 primeiras rajadas de fogo. Na 7ª, espere a segunda inalada e use a Fire Pot. Depois, use o amuleto. Não leia as Runes; Mordamir aparecerá. Use 3 vezes a mágica Statue para defender-se dos 3 primeiros trovões.

The Immortal

ACABE (II)

No quarto, espere Mordamir carregar e use a mágica Sonic. Use mais 3 vezes a mágica Statue para defender 2 trovões e uma morte. Quando ele disser: "You have no more defenses, be ready to die...", use a mágica Magnetic Hands. O dragão atacará o mágico.

The Immortal

ACABE (III)

Quem não consegue arrasar o dragão, apesar de todas as dicas da equipe SG, pode apelar para esta password: E 0 1 1 F 7 3 0 1 7 8 C 1.

Sol Deace

EXAUSTOR

Você pode usar o exaustor na nave como arma. Quando o conseguir, é só usá-lo contra um inimigo e ele será danificado. É muito útil nas fases em que a nave desloca-se para trás.

Starflight

ARREBENTE O ÚLTIMO PLANETA

Tenha o Black Egg e o Cristal Cone. Vá para o sistema 192/152. Entre na órbita do planeta. Pouse nas coordenadas 46N 48E. Deixe o Black Egg na região e decole. Pronto, o planeta explodirá e você salvará o universo.

Rastan

ITEM ESCONDIDO

Para encontrar o item escondido logo na primeira fase, proceda assim: depois de passar a cobra e o homem de lama, caia no buraco e ataque a parede da direita. Um item aparecerá.

Arch Rivals

POSSE AUTOMÁTICA DA BOLA

Na tela do vestiário, digite A e Start e segure-os até a tela de início do jogo. Se você fez tudo direito, quando o juiz levantar a bola você terá sua posse automaticamente passando-a para o seu parceiro.

Splatterhouse

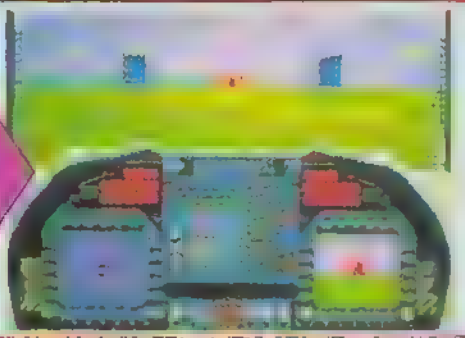
PASSWORDS

2º Fase — EDK NAI ZOL LDL
3º Fase — IDO GEM IAL LDL
4º Fase — ADE XDE ZOL ONE
5º Fase — EHF VEI RAG ORD
6º Fase — ADE NAI WRA LKA
7º Fase — EHF XOE IAL LDL
8º Fase — EDK VEI IAL LDL

Não se desesperem! Algumas dicas são chatinhas mesmo e demoram para entrar...

F22 Interceptor

PASSWORDS



Se você quer detonar as missões digite:
EUA: 60GBEJ
Coréia: ..... BHOFMD
Iraque: ..... GTMAE
Rússia: ..... KTFVAS
Fim: MG01Q6

Toky

INVENCIBILIDADE

Basta aguardar a palavra Toki da tela de apresentação parar de se mexer. Então digite: Cima, A, Direita, B, Baixo, C, Esquerda. Você ouvirá um som distinto caracterizando a invencibilidade de Toki.

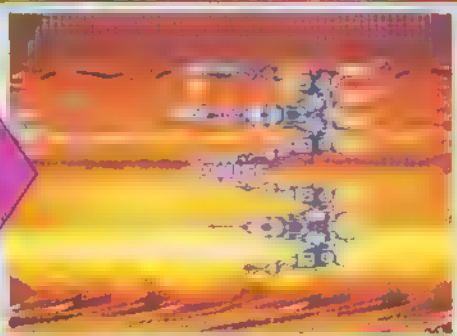
Beast Wrestler

SOUND TEST

Para ouvir todos os sons do jogo, basta digitar os botões: A, B, C, Start na tela de apresentação. Esta dica pode não funcionar em cartuchos piratas.

Sol Feace SEGA CD

AVANCE FASES



Na tela-título digite: A B C A B C B C B A. Vá para a tela de configuração e aperte Start. Depois dirija-se à opção Start (pois o número desta opção refere-se agora à fase desejada), saia e continue. Apertando A B C juntos você avança uma fase.

Thunder Storm SEGA CD

EFICIÊNCIA DE ATAQUE

Independente da velocidade e dificuldade escolhidas, este é um jogo no qual não podemos perder tempo. Aí vai uma regra: utilize a metralhadora somente para helicópteros e aviões, deixando os mísseis para trincheiras e navios. O inimigo não terá chances.

Se uma dica não funcionar na primeira, tente outras vezes.

MASTER SYSTEM

Monopoly

ACHAR O OPONENTE

Faça o computador perder muito dinheiro. Numa rua importante, como a Boardwalk, não compre. Use o "Auction Propriety". Aumente a sua oferta, aos poucos. O computador vai cobri-la. Continue. Ele será obrigado a comprá-la e perderá muito dinheiro.

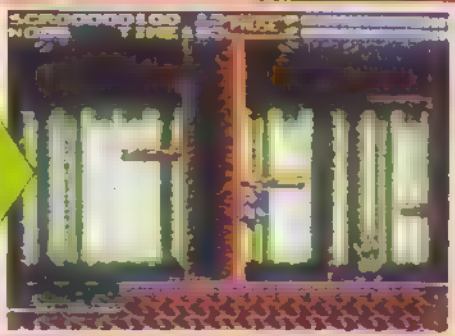
Ninja Gaiden

ITENS ESCONDIDOS

Logo na 1ª fase, procure pelos itens dando uma boa olhada nas paredes. Repare que algumas delas são falsas. Passe através delas ■ pegue os itens escondidos.

Ninja Gaiden

MATE O SAMURAI



Para matar o Samurai de Kendô, pule por cima dele e ataque suas costas antes que ele se vire. Vá para o outro canto. Quando ele se aproximar, pule de novo ■ ataque suas costas. Repita.

Rampage

AUMENTE O SEU DESEMPENHO

Na hora de destruir os prédios, você não precisa quebrar cada parte deles. Uns caem com apenas alguns golpes. Veja a resistência de cada prédio e, na hora de jogar, ataque somente o necessário. Você poupará tempo e energia.

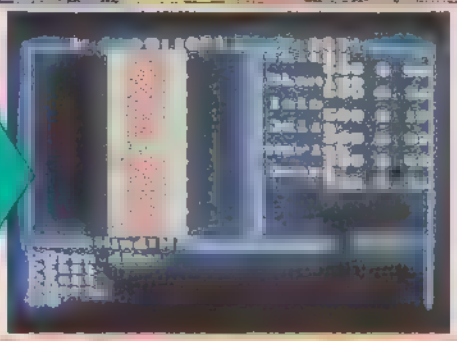
Super Mônaco GP II

MELHORE O DESEMPENHO

Na pista do Brasil, use um aerofólio com menor inclinação. Este tipo ajuda a compensar a perda de velocidade, que é comum nesta pista.

Última IV

NÃO CAIA NO CONTO DO VIGÁRIO



O objetivo deste jogo é tornar-se um Avatar, um ser sagrado. Toda vez que você pega uma arca que não é sua, perde pontos na honestidade e não conseguirá terminar o jogo. Dinheiro fácil e rápido tirado da sala do tesouro é uma roubada.

Última IV

MAGICA WIND

Para ter o poder de controlar o vento e dirigir o balão, você deve proceder da seguinte maneira: misture ASH e MOSS. Não se engane.

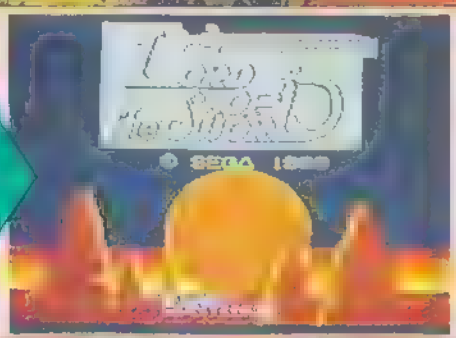
Última IV

ESCOLHA A SUA PROFISSÃO

No início do jogo, para escolher o que você gostaria de ser, é só responder de acordo com a virtude principal de seu herói. Por exemplo, escolha as respostas que coincidem com a virtude e ■ honestidade de um mago e será um.

Lord of the Sword

PARA OBTER ITENS MÁGICOS



Dirija-se para Amon, duas subfases à direita de Harfoot. Procure ■ casa com 1 cobra no telhado. Fale com o mago e siga para a floresta para encontrar o ramo da árvore real. Siga para Pharazon e de lá, 2 subfases à esquerda. Você encontrará a árvore.

Sagaia

MELHOR NAVE

Logo no início do jogo, a nave que começa melhor equipada é a Tiat Young. Escolha-a para melhorar seu desempenho.

Dicas de jogos são como as flores: delicadas... O Chefe.

GAME GEAR

Psychic World

SEQUÊNCIA DE ATAQUE

Aí vai a seqüência de armas para atacar o ultimo chefe:
Hidroondas
Ultrasonic
Canhão PS4
Raio congelado
Repita três vezes a mesma seqüência.

Ninja Galden

1º CHEFE DA 4ª FASE

Para detoná-lo é muito simples, basta acertar o homem no carpete e fugir de seus tiros, pulando sobre eles. Você verá que é fácil

Fantasy Zone

1º CHEFE

Atire várias vezes na sobrancelha, nos olhos, no nariz e na boca. Aparecerá uma pequena face no centro do corpo do inimigo. Atire ■ esquive-se para se proteger.

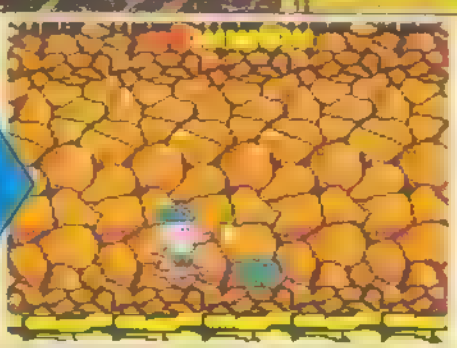
Space Battle

PASSANDO PELA BASE

Para passar pela base na 4ª fase, simplesmente retire as pequenas torres vermelhas que abrem e fecham, enquanto atira nos robôs.

Wonder Boy

SELEÇÃO DE FASE



Para selecionar as fases deste jogo é muito simples, basta direcionar à diagonal superior esquerda juntamente com os botões 1 e 2 na tela de apresentação.

Super-Olimpíada 92 de Videogame

CLUBE DO CHEFE

Você vai ver a tremenda moleza que é participar da maior Olimpíada de Master e Mega do planeta, ganhar altos prêmios e ainda ser reconhecido, nacionalmente, como o maior fera nessas categorias.

A *Super-Olimpíada 92* de videogame será dividida em 2 fases: uma classificatória de 4 etapas, com jogos divulgados nas edições 13, 14, 15 e 16 da *Supergame* e outra com a grande final. A cada edição, serão citados 4 jogos: 2 para Master e 2 para Mega.

Para participar, é muito fácil! Basta enviar uma foto da tela da sua TV com seu maior recorde em cada um dos dois jogos de cada categoria (veja como fotografar na página 14), juntamente com os cupons da revista, que deverão ser colados no verso de cada foto.

Mas, fique ligado nos prazos máximos de cada etapa para enviar suas fotos! A cada etapa serão selecionados 4 ganhadores - 1º e 2º lugares de cada categoria - para a grande final, que contará com 16 participantes. Os nomes serão divulgados nas edições seguintes da revista *Supergame* e também ao vivo, pela televisão.

Os participantes de cada etapa, não classificados, concorrerão ainda ao sorteio de 3 assinaturas da revista Supergame.

FIQUE LIGADO NOS PRÊMIOS DA FASE ELIMINATÓRIA!

No final de cada uma das 4 etapas, você pode ganhar os seguintes prêmios para Master e para Mega.

1º e 2º
Passagens e estadias para a grande final (com direito a acompanhante), um boné e uma camiseta do Chefe.

3º ao 35º
Um boné, uma camiseta e um "diploma ouro" de participação, do Clube do Chefe.

36º ao 70º
Um boné, uma camiseta e um "diploma prata" de participação, do Clube do Chefe.

71º ao 100º
Um boné, uma camiseta e um "diploma bronze" de participação, do Clube do Chefe.

Como você vê, são mais de 2000 prêmios só na fase eliminatória!

PREPARE-SE PARA A GRANDE FINAL!

Os 16 classificados serão reunidos no dia 24/01/93 num único local, a ser divulgado nas próximas edições da SG, terão todas as suas despesas de transporte e estadia pagas ■ direito a um acompanhante.

Durante um dia inteiro realizaremos a grande final da Olimpíada, com jogos inéditos e divulgados apenas na hora da disputa.

A apuração e a entrega dos prêmios serão feitas após o encerramento dos jogos, em um coquetel comemorativo. Tremenda boca livre!

A cobertura completa da grande final será feita ao vivo pela televisão.

CATEGORIA MASTER

ESTES SÃO OS 4 JOGOS DA 4ª ETAPA ELIMINATÓRIA:

CATEGORIA MEGA

• Eswat

• Psycho Fox

• After Burner

• Running Battle

Os Prêmios Da Grande Final

CATEGORIA MASTER

1º Prêmio

[illegible] exemplares grátis da revista [illegible]pergame, durante 1 ano.
[illegible]ntrato de 1 ano como [illegible]laborador da SG com uma [illegible]da de custo de
[illegible] 50.000,00 (base agosto/92) [illegible]is corrigidos pela TRD.
[illegible]troféu de campeão oferecido [illegible] Clube do Chefe.
[illegible] superconsole Mega Drive.
[illegible]a viagem ao mundo [illegible]aravilhoso de Disney.*

2º Prêmio

[illegible]xemplares grátis da revista [illegible]pergame, durante 1 ano.
[illegible]troféu de vice-campeão [illegible]recido pelo Clube do Chefe.
[illegible] superconsole Mega Drive.
[illegible]a viagem ao mundo [illegible]aravilhoso de Disney.*

3º Prêmio

[illegible]xemplares grátis da revista [illegible]pergame, durante 6 meses.
[illegible]troféu oferecido pelo Clube do [illegible]efe.
[illegible] superconsole Mega Drive.
[illegible]a viagem ao mundo [illegible]aravilhoso de Disney.*

4º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
4 cartuchos para Mega.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

5º Prêmio

1 superconsole Mega Drive
3 cartuchos para Mega
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

6º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
[illegible] cartuchos para Mega.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

7º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
1 cartucho para Mega.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

8º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

CATEGORIA MEGA

1º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 1 ano.
Contrato de 1 ano como colaborador da SG com uma ajuda de custo de
Cr$ 50.000,00 (base agosto/92) iniciais, corrigidos pela TRD.
1 troféu de campeão oferecido pelo Clube do Chefe.
1 sensacional Mega CD.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

2º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 1 ano.
1 troféu de vice-campeão oferecido pelo Clube do Chefe.
1 sensacional Mega CD.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

3º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante [illegible] meses.
1 troféu oferecido pelo Clube do Chefe.
1 sensacional Mega CD.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

4º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
4 cartuchos para Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

5º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
3 cartuchos para Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

6º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
2 cartuchos para Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

7º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
1 cartucho para Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

8º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

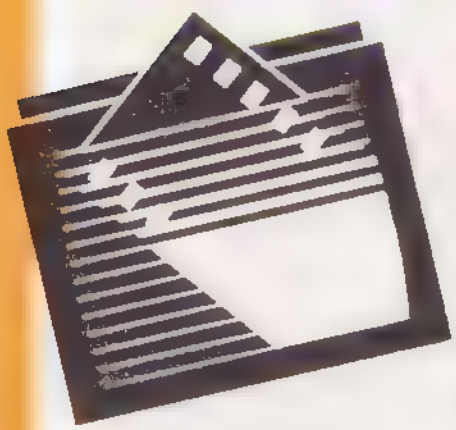
*[illegible]mio dá direito a uma passagem à Disney, com estadia de uma semana para uma pessoa (com prazo de um ano para usufruir)

PRA VOCÊ NÃO DANÇAR COM OS PRAZOS DE CADA FASE, FIQUE LIGADO NA TABELA ABAIXO:

SE LIGA NAS TABELAS ABAIXO

		Nº da Revista	13	14	15	16	17	18	19	20
		Mês nas bancas	Agosto 92	Setembro/92	Outubro/92	Novembro/92	Dezembro/92	Janeiro/93	Fevereiro/93	Março/93
FASE CLASSIFICATÓRIA	1ª Etapa		ATÉ 31.08							
	2ª etapa	Divulgação dos Jogos								
		Data máx. p/ envio fotos		ATÉ 30/09						
		Divulgação Resultados								
	3ª Etapa	Divulgação dos Jogos								
		Data máx. p/ envio fotos			ATÉ 31/10					
		Divulgação Resultados								
	4ª Etapa	Divulgação dos Jogos								
		Data máx. p/ envio fotos				ATÉ 30/11				
		Divulgação Resultados								
FASE FINAL		CONVOCAÇÃO GERAL								
		DATA EVENTO						24.01.93 DOMINGO		
		REPORTAGEM COM OS FINALISTAS								
		DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS E REPORTAGEM DO EVENTO								

APOIO: VARIG



Para garantir que suas fotos tenham qualidade e concorram aos prêmios da Grande-Olimpíada 92 de videogames, a redação da SG reuniu as dicas de um superentendido no assunto.

Os dez mandamentos da boa fotografia, segundo o CHEFE.

1º Não use flash, de maneira nenhuma.
2º Escureça a sala, para impedir a entrada de luzes que possam estragar a foto (e, também, de pentelhos em geral).
3º Centralize a tela no foco de sua câmera. De preferência use um tripé, ou então apoie a câmera numa mesa ou outro lugar firme. Não apoie em lugares como poltronas, colchões, as costas do irmão caçula, etc.
4º Prefira sempre usar filme colorido de ASA 100, para evitar granulações e distorções de imagem.
5º Verifique, no visor da câmera, se a tela está totalmente enquadrada. Para isso mantenha uma certa distância da tela. Mas não se afaste tanto, o que importa é a foto do jogo e não da sua televisão.
6º Quando possível, pause o jogo. Assim você vai poder analisar e enquadrar melhor a foto.
7º Preste muita atenção na hora de focalizar. Olhe para toda a tela e veja se está bem nítida.
8º Caso a câmera permita uma regulagem manual da velocidade, use uma velocidade abaixo de 30. Se houver a opção TV, use-a.
9º Se você souber usar o fotômetro, ótimo. Se você não sabe o que é fotômetro, esqueça.
10º Faça sempre mais de uma foto, variando o diafragma.

OBS: Você pode usar qualquer tipo de máquina fotográfica, desde que ela seja capaz de produzir fotos com nitidez. De nada valerá todo este esforço, se sua TV não tiver uma boa imagem. Sem brincadeira. Já chegaram à redação algumas fotos de jogos com o fantasma do Cid Moreira atrás. Pode?

CERT. AUT. M.E. Nº 01/00/169 92

REGULAMENTO

1. A **Super-Olimpíada 92 de Videogame** é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários das empresas patrocinadoras e de seus parentes diretos.
2. Cada pessoa poderá participar em uma ou mais categorias, bastando enviar fotografias com seus recordes nos jogos determinados em cada etapa, por categoria, juntamente com os cupons de inscrição, que deverão ser colados nos versos das fotos.
3. Só terão validade as fotos acompanhadas por cupons originais, não sendo aceitas as reproduções xerográficas.
4. São os seguintes os prazos para o envio das fotos para os jogos de cada uma das etapas:
   1ª etapa: cartas postadas até 31/08/92
   2ª etapa: cartas postadas até 30/09/92
   3ª etapa: cartas postadas até 31/10/92
   4ª etapa: cartas postadas até 30/11/92
5. A cada etapa serão classificadas as 1ªs e 2ªs melhores pontuações (a somatória dos 2 jogos apresentados) por categoria - Master e Mega. Em caso de empate, serão considerados os seguintes critérios:
   • data de postagem
   • sorteio
6. Os resultados de cada etapa serão publicados da seguinte forma:
   1ª etapa: na edição de nº 15
   2ª etapa: na edição de nº 16
   3ª etapa: na edição de nº 17
   4ª etapa: na edição de nº 18
7. A grande final será realizada no dia 24/01/93, em local a ser divulgado na edição de nº 18 da Supergame.
8. Uma comissão designada pela Nova Cultural Editorial Ltda. entrará em contato com os classificados, prestando todos os esclarecimentos necessários para a participação na grande final.
9. As apurações serão feitas por uma comissão soberana designada pela Nova Cultural Editorial Ltda.
10. As fotos que não atenderem às condições básicas, bem como as que não forem classificadas serão inutilizadas.
11. As premiações na fase classificatória serão enviadas pelo Correio aos ganhadores.
12. Os prêmios aos 16 classificados na grande final serão entregues, ao vivo, no local dos jogos por membros da Comissão Julgadora.
13. As fotos deverão ser colocadas em envelopes e remetidas à Nova Cultural Editorial Ltda., Caixa Postal 9442, CEP 01410-901 - São Paulo, constando o nome da promoção SUPER-OLIMPÍADA 92 DE VIDEOGAME, mais a categoria a que você está concorrendo (Master ou mega) e ainda a fase. (1, 2, 3 ou 4).

Assinale com um X a(s) categoria(s) escolhida(s)

CATEGORIA MASTER ☐ ☐ CATEGORIA MEGA

Nome: _____ **Nasc.:** ____/____/____

Endereço: _____

_____

_____ **Cidade:** _____ **Estado**

CEP: _____ **Fone:** (____) _____ **CPF:** _____

Assinale com um X a(s) categoria(s) escolhida(s)

CATEGORIA MASTER ☐ ☐ CATEGORIA MEGA

Nome: _____ **Nasc.:** ____/____/____

Endereço: _____

_____

_____ **Cidade:** _____ **Estado** _____

CEP: _____ **Fone:** (____) _____ **CPF:** _____

BOMBA!

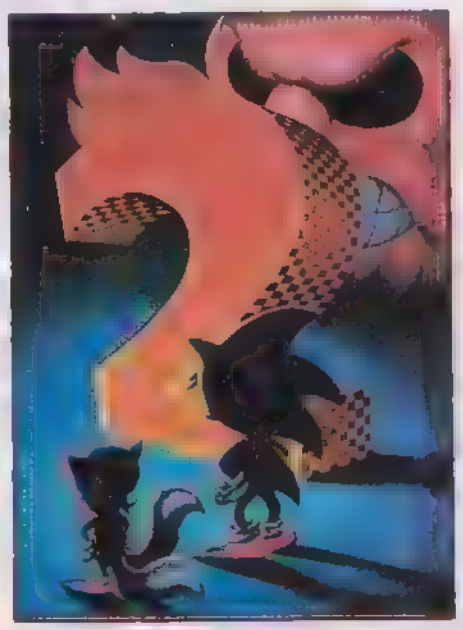
SONIC 2

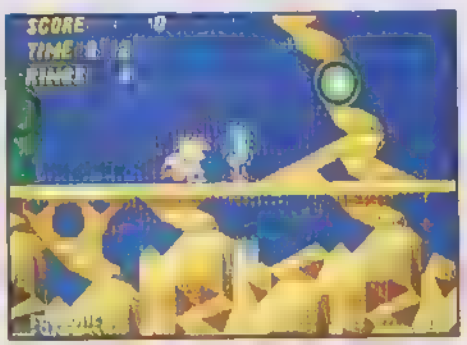
THE HEDGEHOG

Sonic vai voltar! Mais rápido, mais emocionante e com uma amiga nova. Veja como vai ser o grande lançamento do ano lá fora!

Responda sem pensar: o que é mais rápido que uma bala, mais poderoso que uma locomotiva desembestada e capaz de saltar arranhas-céus com um pequeno impulso? Se você respondeu o Super Homem, errou feio. É Sonic, o porco espinho da Sega que está de volta numa nova aventura para Mega Drive. O cartucho ainda não foi lançado no mercado mundial, mas o Chefe deu um jeitinho e descolou um cart da pré-série, para você ter uma idéia do que vem por aí. Mais uma vez o nosso porco-espinho tem que enfrentar o diabólico Dr. Robotnik, inventor do Ovo Mortífero. Sonic tem que quebrar o ovo e derrotar o maligno cientista, antes que ele consiga destruir o mundo. Nesse processo ele viajará através do tempo, dedicando-se o máximo em sua missão. Só que desta vez, nosso herói não está sozinho. Tails, uma raposinha com dois rabos (daí seu nome), é sua

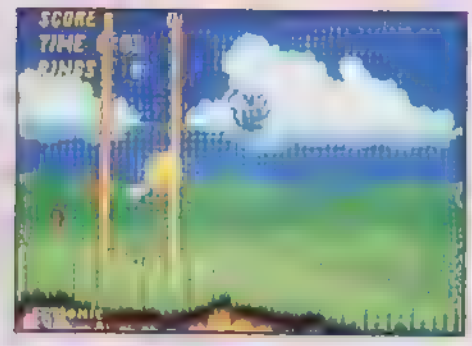
nova companheira de aventuras. Sonic é seu maior ídolo, e nossa nova amiga tenta a todo tempo imitar todos seus movimentos. Ainda é muito novinha, tem apenas 4 anos e meio, mas sonha em um dia ser como ele (para quem não sabe, o Sonic tem 17 anos!). Pelo que pudemos observar, tudo indica que o

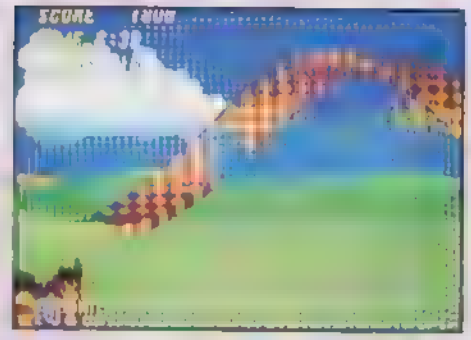


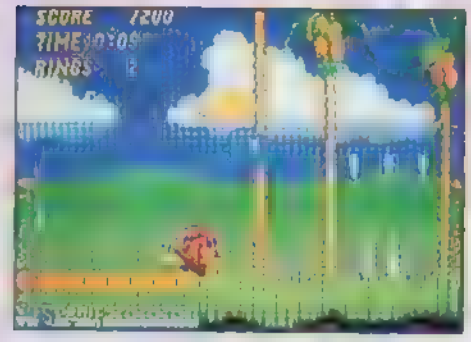


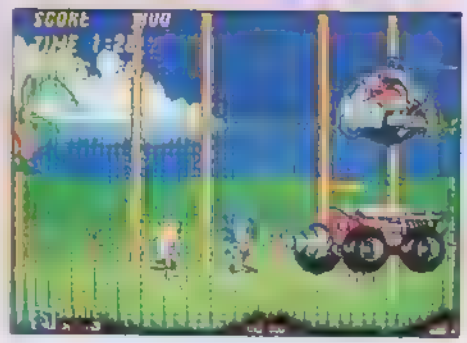
Sonic 2 terá a opção 2 players com a tela dividida em dois, no esquema de Toe Jam e Earl. Como o cartucho de Epron que descolamos está apenas 65% completo, não podemos garantir nada. Podemos sim, nessas páginas transmitir um pouco da emoção que tivemos ao jogá-lo, e o que vimos. Na versão para dois jogadores, um dos dois controla Tails. Os gráficos estão ainda mais bem elaborados do que os de Sonic 1, de forma geral. O som, chato de início, acaba pegando. Mesmo sem ver o jogo pronto, podemos garantir que Sonic 2 não vai decepcionar ninguém.

GREEN HILL ZONE





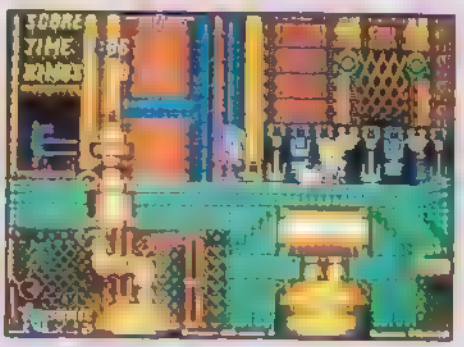


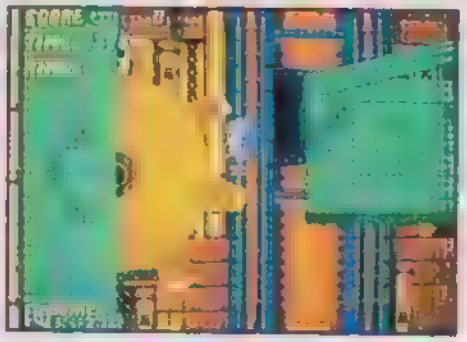


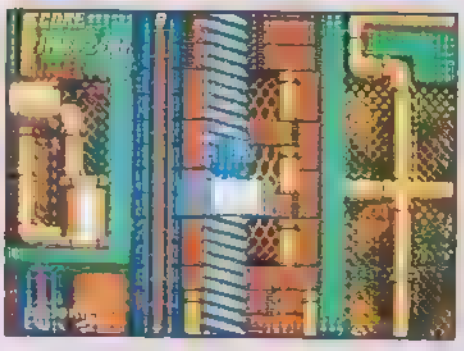
A Green Hill Zone está mais sinuosa e divertida, com curvas ■ loopings incríveis, novos inimigos e movimentos do nosso herói. Em alguns saltos,

METROPOLIS ZONE

Sonic chega a rodopiar de ponta cabeça num mortal muito arriscado. O Chefe desta fase é um Tanque que mistura helicóptero com escavadeira, a mais nova arma do Dr. Robotnik.

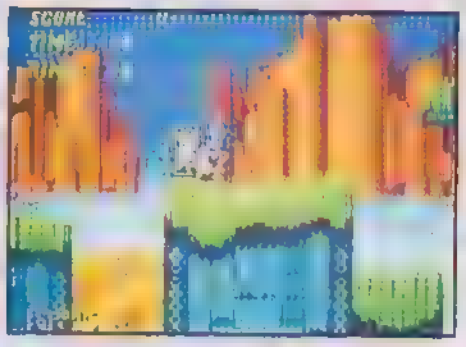


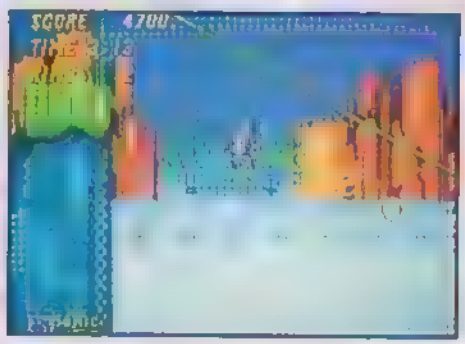


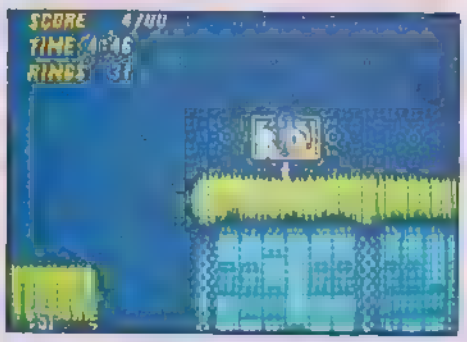


Piradíssima! Uma espécie de cidade futurística com novos trampolins, paredes elásticas e plataformas giratórias. Você escorregará em dutos tubulares de última geração à 1.000 por hora, entre engrenagens, pistões, bubinas. Um verdadeiro mundo mecânico!

HILL TOP ZONE





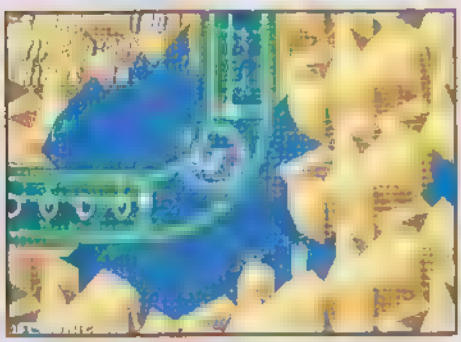


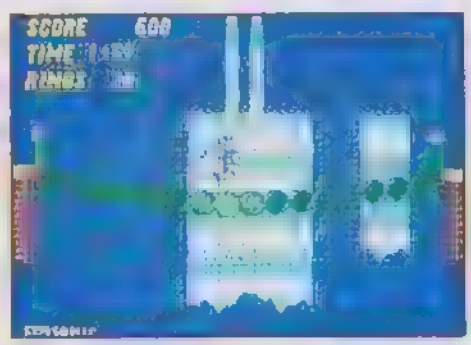
Um passeio em alta velocidade pelas montanhas. Cenários lindíssimos entre curvas, loopings e teleféricos.

SONIC THE HEDGEHOG 2

curvas, loopings e teleféricos. Quando você atravessa as entranhas de uma montanha, tudo começará a tremer e ser invadido pela lava. Chocante, tremenda erupção!

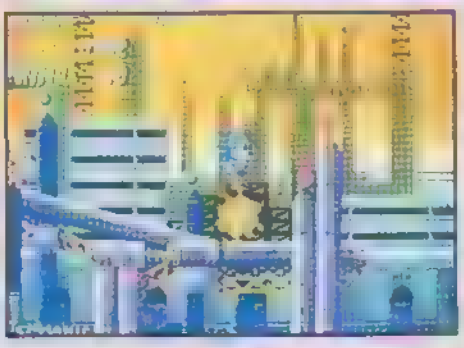
HIDDEN PALACE

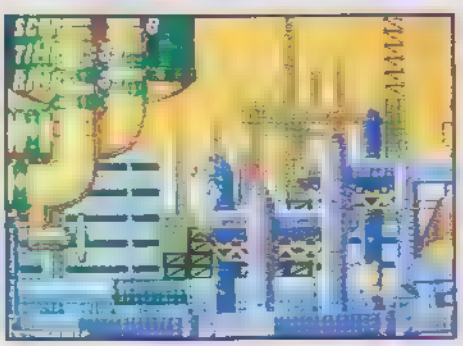




Aventura subterrânea, onde você vai enfrentar diversos inimigos: robôs dinossauros, morcegos mecânicos, entre outros. O visual também choca, com pontes em péssimo estado para atravessar, cachoeiras, plataformas que desabam e trilhas inacabadas.

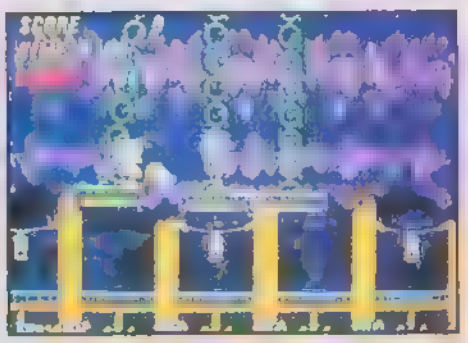
OIL OCEAN

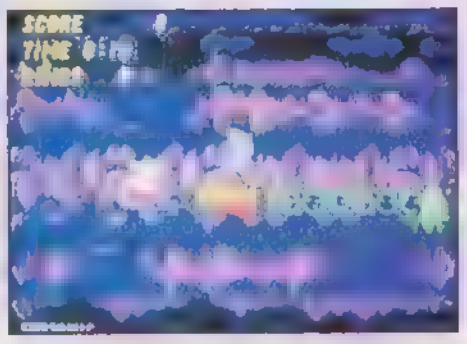


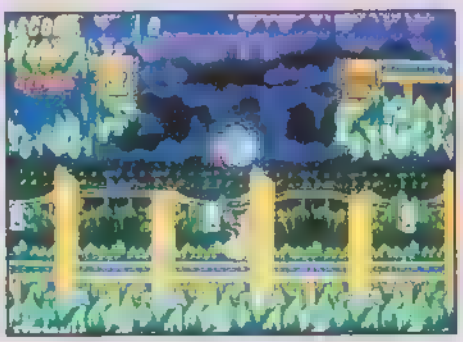


Uma espécie de Cubatão inundada de óleo. Um cenário apocalíptico! Pulando nas plataformas, ogivas e tubulações, nosso herói sempre acompanhado da insistente Tail, tem que se livrar da inundação total da tela. A trilha sonora é bem swingada!

DUST HILL

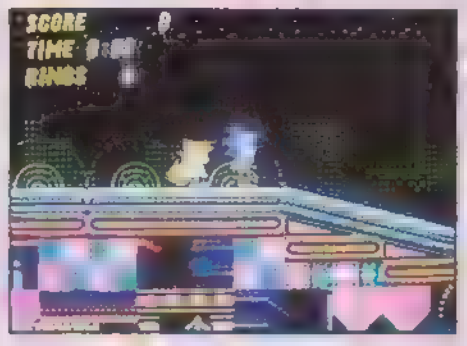


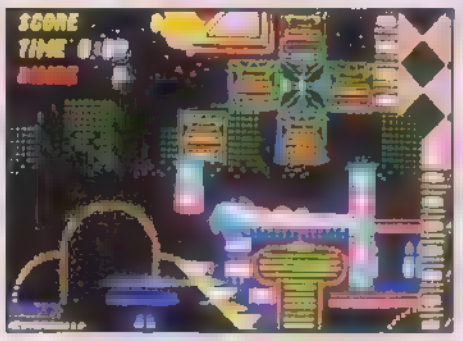


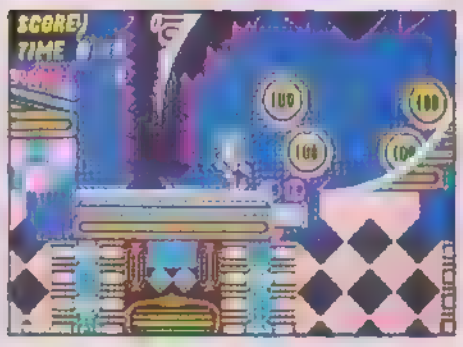


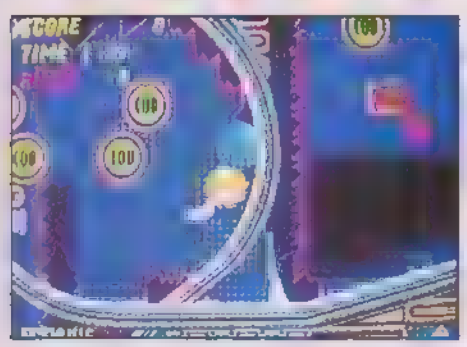
A floresta escura, abriga seus mistérios. Ambos os heróis tem que percorrer esta fase enfrentando plataformas de tudo quanto é tipo: circulares, pendulares, repletas de espetos de ferro. Sem falar nas trilhas inacabadas e nas pontes— armadilhas que se abrem e fecham.

CASINO



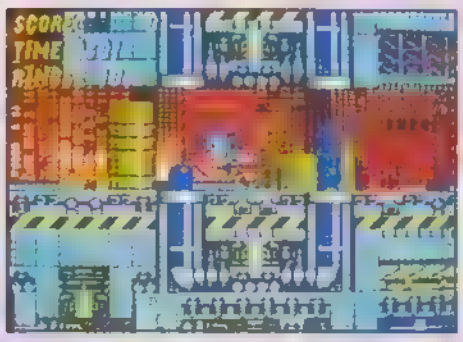


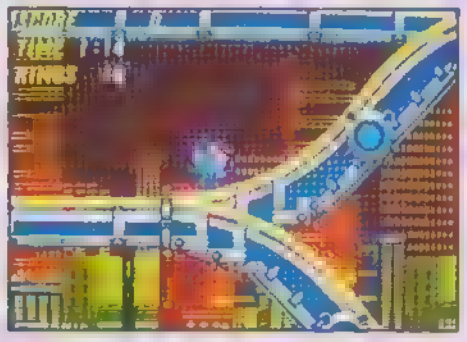


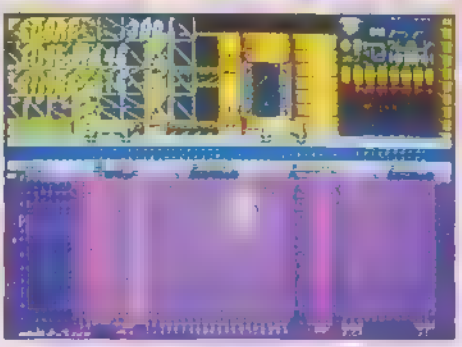


Só existe algo mais brilhante do que Las Vegas a noite sob um céu estrelado: esta fase. Parece mais um louco Pinball, com rampas-loopings ■ um visual extraordinário.

CHEMICAL PLANT ZONE



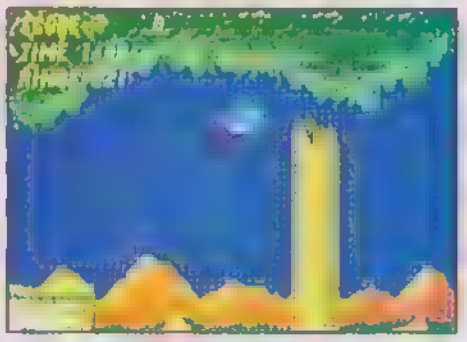


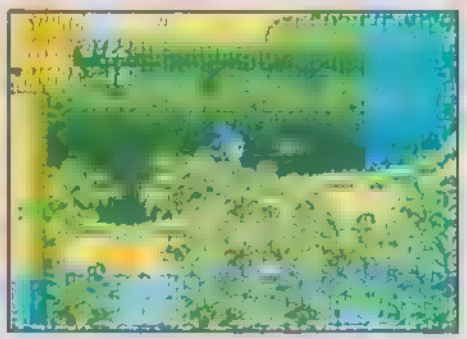


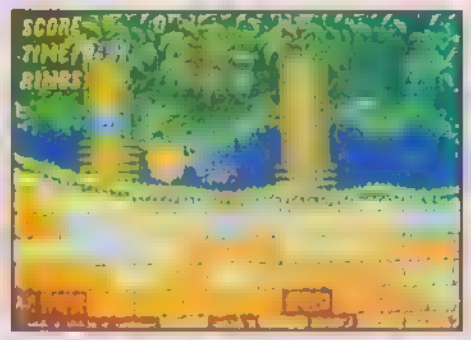
A grande fábrica química, com suas plataformas móveis, pontes espiraladas entrelançadas como um DNA e curvas radicais, está sendo inundada por um vazamento. Sonic ■ Tail tem que literalmente voar numa espécie de montanha-russa, para escapar de um destino trágico. Só podem ficar aproximadamente 15 segundos debaixo de tal líquido.

Trampolins, roldanas de borracha e dutos de ar, o ajudarão ■ cumprir o percurso com o máximo de rapidez.

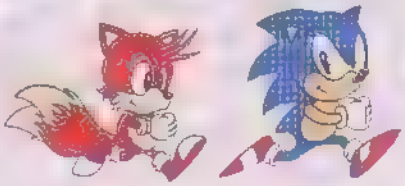
NEO GREEN





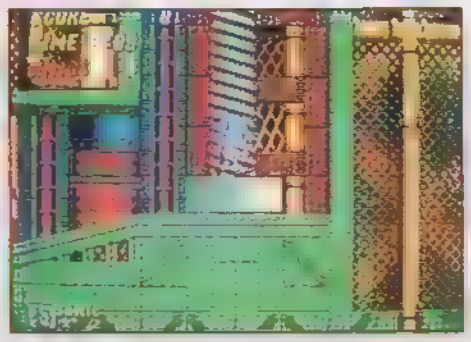


São jardins que lembram muito a antiguidade Greco-Romana. Com muito verde, cascatas, flores. Um cenário paradisíaco. Os designs das rampas e loopings são em arquitetura Jônia, Dórica ■ Coríntia. Boa parte do jardim está submerso, como se fosse uma Atlântida.

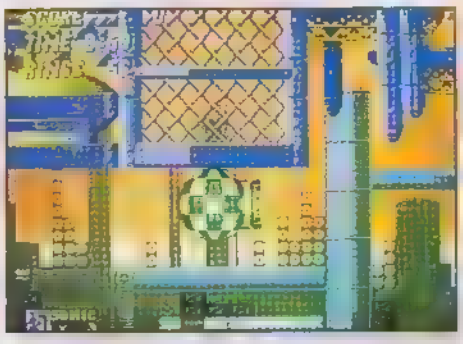


SONIC THE HEDGEHOG 2

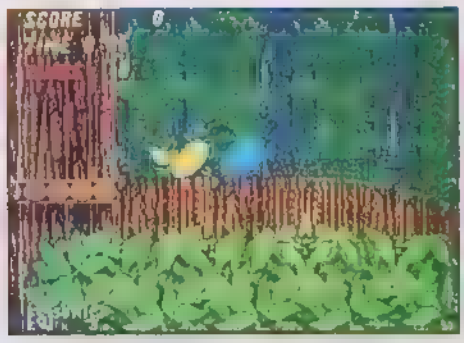
AS NOVAS MANHAS DO SONIC



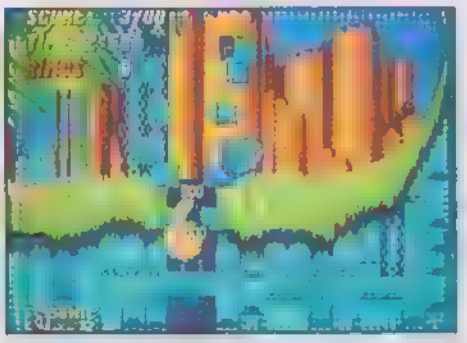
— Para subir, corra sobre ■ porca no fantástico elevador parafuso.



— Rompendo ■ concreto, após o Looping.



— Movimento inédito: nosso herói quase sai voando!



— Compartimentos que disparam o Sonic, como uma bala de canhão!

Se você não usar essa caixa preta no seu videogame, vai ser um desastre!

O game fica mudo ou com som de gralha? O cartucho dá pau? Se a fonte de alimentação vai mal, nada fica legal. Conheça nossos produtos ou ligue para nosso SOS Consumidor. Só assim você vai conseguir evitar acidentes.

Lançamento Exclusivo: Fonte de alimentação Super Nes ■ Megaboy

Distribuidores (Atacado):
São Paulo – CATV | DIMECO | CLIMACOLOR | JOTÃO | WICALLE | ROMASOM
Rio de Janeiro – VIDEOGAMECENTER

REVENDEDORES
SÃO PAULO — CAPITAL
REGIÃO CENTRO
SUPERGAMES I
COLORSOM
ELPISOM
MUNDO DO VIDEOGAME
MIDOPA
STAR PRESENTES
REGIÃO NORTE:
GAMEMANIA
SUPERGAMES IV
SCOPE GAMES
REGIÃO LESTE
TECH VIDEO

REGIÃO JARDINS
NEW ÓTICA
INSTANT KOLOR
RACK CENTER
REGIÃO SUL
(MOEMA/S. AMARO)
SHOP LUZ
SUPERGAMES III
VIDEOVOX
REGIÃO SUL
(METRÔ/IPIRANGA)
ADVANCE
GAME SYSTEM
REGIÃO OESTE
GAME & CIA
CONSERTO & ACERTOS
ELETRÔNICA BUTANTÃ

REDES:
FOTOPTICA e Filiais
AUDIO e Filiais
AMAROSOM e Filiais
MESBLA (Brasil)
REVENDEDORES —
SÃO PAULO INTERIOR
YOSHIKO NAKATANI — ARAÇATUBA
ANDRÉ ALVES GAMES — OURINHOS
NAKATANI & OTSUBO — TUPÃ
A MUSICAL — CATANDUVA
JUAOSOM — CAMPINAS
JUAOSOM — RIO PRETO
JUAOSOM — BAURU
JUAOSOM — RIBEIRÃO PRETO

OUTROS ESTADOS:
VIDEOTECNICA — RECIFE
RELEVO — FORTALEZA
JOATAN — FORTALEZA
NERY — TERESINA
GAMEMANIA — NATAL
M. PEIXOTO — BELÉM
VOLMA — BELÉM
RIBEIRO & NETO — BELÉM
F. PIO & CIA. — BELÉM
RADISTOR — BELÉM
CONVERT — BELÉM
C. L. BATISTA — MACAPÁ
Y. ONUKA — MACAPÁ

Dynalf Eletrônica Ind. e Com. Ltda.
Fontes de Alimentação
São Paulo — SP — Tel: (011) 876.6173 — Fax: (011) 876.9708
Vendas no atacado e serviço SOS Consumidor

DYNALF ELETRÔNICA LTDA.
QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

ROLA LÁ FORA

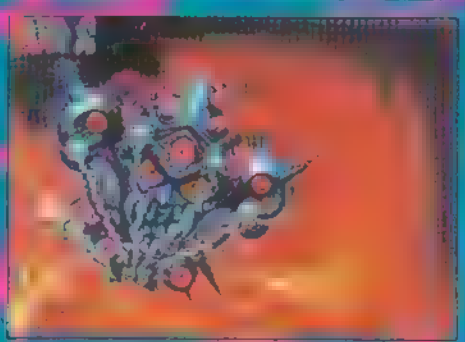
NOSSO CORRESPONDENTE DÁ AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA

TV INTERATIVA

Com um aparelhinho de nome IN (Interactive Network) você assiste e "joga" com a TV. Você fica em casa com ele e pode antecipar uma jogada da partida de futebol americano do televisor. Através de um cartão magnético e por telefone, sua tática chega a uma central que processa tudo rapidamente. Sem sair do sofá, você pode consagrar-se "campeão nacional".

A possibilidade de intervir na televi está cada vez mais próxima e na forma de um aparelhinho portátil.

Fazendo um tremendo sucesso na versão arcade, este jogo periga pintar logo, logo, para os consoles domésticos. Super bem cotado pelos japoneses, ele foi considerado tão bom que pode destronar o lendário Street Fighter 2. Com tamanha aceitação, é bem provável que a Sega queira aproveitar a onda e lançar um cartucho.



Uma nova versão de Truxton para console deve vir na esteira do sucesso do arcade Truxton II.

San Mateo Software Group

A Sega está metida no projeto que pode revolucionar toda a história dos videogames. O consórcio Electronic Arts-Matsushita-Warner, está desenvolvendo um aparelho de 32 bits para ser acoplado à TV. Um dos canais a cabo americanos, mediante uma taxa, oferece uma biblioteca de jogos e o assinante tem vários títulos à disposição. Sem cartucho e sem CD. O plano é produzir 30 milhões de unidades até o fim do próximo ano.

Sem cartucho ou console. Você detonará jogos da Electronic Arts como Desert Strike pela TV a cabo.

CD-ROM

Em novembro estará nas lojas americanas o novo CD-Rom da Sega, custando 299 dólares. Os primeiros jogos serão: Batman Returns (divino!) e Sherlock Holmes. Este, feito com um orçamento de 1 milhão de dólares, 40 atores com sotaque britânico e figurinos da época. Você resolve o crime através de pistas. A Sega desenvolveu vinhetas animadas com humor para o intervalo dos jogos.

SUPERJOGOS

OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

ACTION FIGHTER

Action Fighter, uma pancadaria dos infernos. Tremenda curtição!

VRRRRUUUUUMMMMMM! Velocidade, tiros e acima de tudo muita, muita destruição do começo ao fim. Assim é Action Fighter! Você vai pilotar uma máquina de combate de última tecnologia: uma moto equipada com um super canhão. O grande segredo desse bólido é que foi desenvolvido para mutar, isto é, possui a vantagem de se transformar em outros veículos. No decorrer do jogo, você vai colhendo os itens e transformando sua moto em outras armas de guerra. Automóvel equipado com um canhão capaz de disparar dois projéteis ao mesmo tempo e, mais tarde avião a jato. Sua missão não é nada fácil: destruir a esquadrilha de aviões inimigos que aparecerão a toda hora na tela. Desvie o máximo que puder das investidas dos oponentes e colha todos os itens possíveis para aumentar o seu poder de fogo. Cada item equivale a uma parte do veículo em transformação. Uma vez transformado, ninguém mais poderá enfrentá-lo, tamanho o poder de destruição obtido. Emocionante, com gráficos bem legais, não precisa nem dizer que vale a pena. ■

FICHA TÉCNICA

Nome: Action Fighter
Console: Master System
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: N/D
Fabricante: SEGA/Tec Toy
Capacidade: 2 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio	71
Gráficos	63
Som	72
Diversão	73

NO GALPÃO, DONO DE LOCADORA QUE VIRA FREGUÊS PÁRA DE PAGAR A CONTA.

Promoção "Vire Freguês do Galpão". Em toda compra de produtos Tec Toy você recebe cupons para juntar e trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive.

Quanto mais você compra, mais você leva sem pagar. E ainda ganha material promocional para sua locadora em todas as compras. O Galpão é assim: você vira freguês a gente mesmo põe as suas manguinhas de fora.

Promoção válida só para videolocadoras até 31/7/93

DISTRIBUIDOR OFICIAL

TEC TOY

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

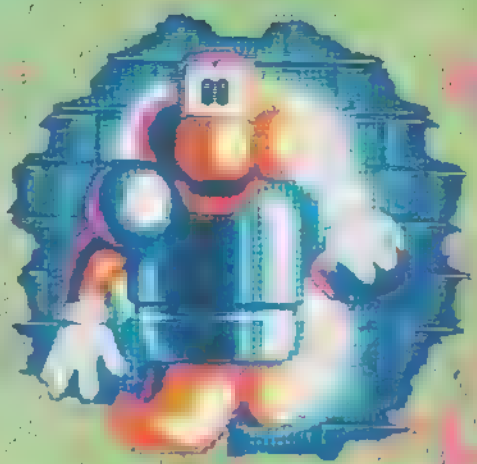
TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590

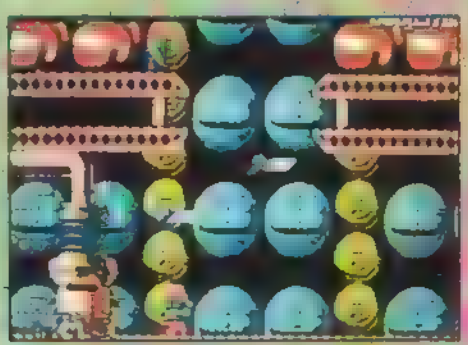
REPRESENTANTES OFICIAIS

Interior de São Paulo - Ana Maria P G. Abreu - Fone (0192) 32 6501/58 2828 ramal 247 • **Belém/PA** - Empresa - Empresa Representações do Norte Ltda - Fone (091) 233 0356 • **Brasília/DF** - CVA - Com. Importação e Representação Ltda - Fone: (061) 351 9009/351 0292 - Fax: (061) 581 4125 • **Campo Grande/MS** - Raissar José Oliveira - Fone: 384 3993/624 1065 - Fax: 624 2274 • **Cuiabá/MT** - Trade Publicidade Ltda (Roberto Bruce) - Fone: (065) 323 2758 • **Curitiba/PR** - Business Representações Com. Ltda - Fone (041) 257 2760 - Fax 356 1944 • **Fortaleza/CE** - Magalhães Representações Ltda - Fone (085) 231 8377 - Fax (085) 231 4322 • **Goiânia/GO** - Feliciano Carvalho Machado - Fone (062) 225 1714 • **Niterói/RJ** - Anisneu de Medeiros Lopes - Fone (021) 716 4123 • **Porto Alegre /RS** - Claudio Fernando Silveira - Fone (051) 249 6184 - Fax (051) 340 5425 • José Carlos Valencio da Silva - Fone: (051) 330.2158 • **Recife/PE** - Lumarces Com. Representações Ltda - Fone (081) 432 2507 • **Rio de Janeiro/RJ** - Artur de Souza Lemos Filho - Fone (021) 590 7043 - Fax (021) 278 1247 • Crivano Video Representações Ltda - Fone: (021) 253 5678 - Fax: (021) 233 2930

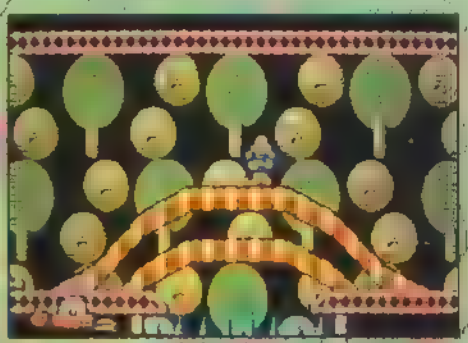
James Pond II

Lembram-se dele?
Exatamente. É o histriônico e infalível agente secreto Pond, James Pond!
Mas nem ele está livre de amolações. Uma transmissão secreta subaquática vem tirar o sossego do agente-peixinho. Dr. Maybe, o sinistro, horroroso e malvado inimigo de Pond, também está de volta.
Acabou-se o que era doce e o adorável vida marinha do nosso agente predileto está definitivamente comprometida. Dr. Maybe conseguiu infiltrar-se nas principais fábricas de brinquedos do Polo Norte. Ele está instalando nelas umas bombas bem estranhas. É uma confusão sem limites. As bombas têm forma de pinguins.





A ameaça é terrível. Já pensou, o Natal das criancinhas ir pro beleléu? Nem pensar.
Nada nem ninguém pode com ele. Nenhum ser humano conseguiu detê-lo até agora. Todas as esperanças estão depositadas em James Pond. Para tanto, ele terá que sair do mar. Suas aventuras submarinas estão com as horas contadas. Mas, como fazer? Como sobreviver fora d'água? Pond terá que usar uma roupa especial. Essa indumentária lhe permitirá atingir lugares inalcançáveis. Travestido como



o agente secreto Robocod, ele terá de esquivar-se de balas velozes e fugir de carros ensandecidos e esfomeados. Tem 48 horas para tentar destruir uma legião de soldados, antes de acabar com o pernicioso Dr. Maybe. Pouco tempo? Suficiente para quem atende pelo nome de James Pond!

FICHA TÉCNICA

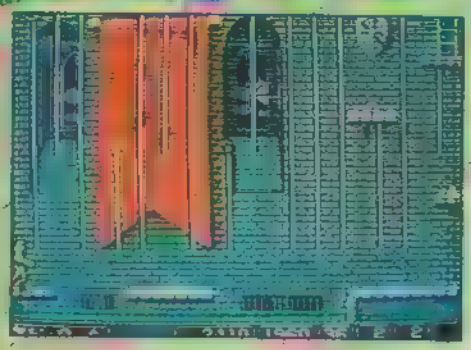
Nome: James Pond II
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Sega
Capacidade: 8 Mega

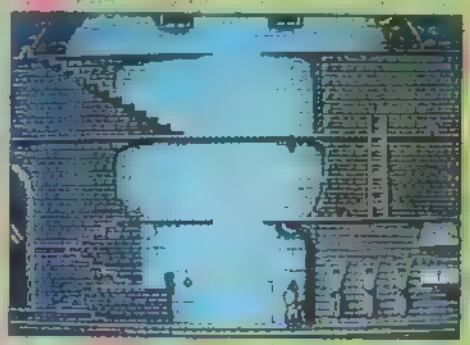
AS NOTAS DO CHEFE

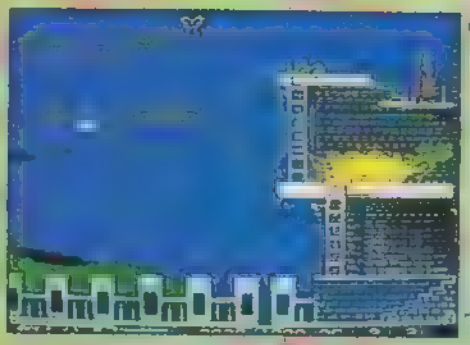
Desafio:	71
Gráfico:	85
Som:	74
Diversão:	82

DARK CASTLE

Como o próprio nome está dizendo, o lugar é escuro e assustador. São três fases horripilantes antes de dar de cara com o Cavaleiro Negro. Em todas surgirão várias salas e você enfrentará ratos, morcegos e lutadores terríveis. Não se engane! Você não terá tempo pra respirar, além do







FICHA TÉCNICA

Nome: Dark Castle
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 4
Fabricante: Electronic Arts
Capacidade: 8 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

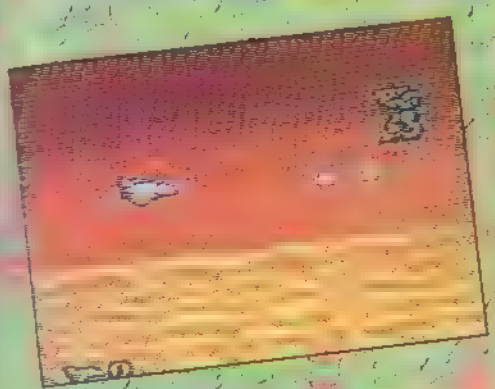
Desafio:	90
Gráfico:	87
Som:	82
Diversão:	87

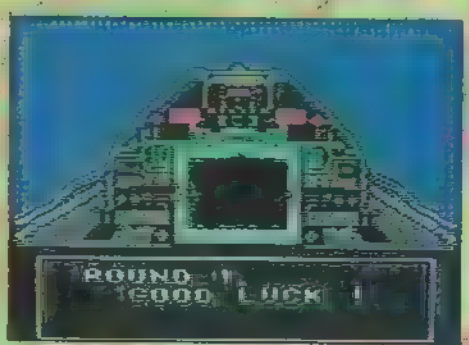
frozinho na espinha... Só sai na captura da Cavaleiro Negro depois de treinar bastante nas outras salas. É mais prudente! Bem-vindo a Dark Castle!!!

AERIAL ASSAULT

N.A.C. como sua maior inimiga, vai peitar essa briga. Você é o líder, claro! E você pilota o mais moderno caça de combate do mundo.

Estamos no ano de 2015 e o mundo foi subjugado por uma organização terrorista conhecida pela sigla N.A.C. Algo ou alguém tem que tentar contê-los. Eles ameaçam nunca mais deixar os habitantes da Terra viverem em liberdade. Um grupo de terroristas renegados, e que agora tem a





FICHA TÉCNICA

Nome: Aerial Assault
Console: Game Gear
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Sega
Capacidade: 2 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	75
Gráfico:	79
Som:	75
Diversão:	85

DR. KISSAB

PIT FIGHTER II

Tenho uma dúvida e gostaria de esclarecer. É verdade que a SEGA inventou o jogo Pit Fighter II? Para que sistema? Existe o jogo Final Fight para Mega Drive?

José Márcio dos Santos
Cubatão — SP

R: Não é verdade. Não existe Pit Fighter II para SEGA — ainda. O Final Fight está previsto para ser lançado em Mega CD, no fim do ano, no Japão.

ATÉ QUANDO ESPERAR?

Doutor Kissab: Pelo amor de Deus, quando a Tec Toy lançará o Mega CD no Brasil, e quanto custará? Gostaria que todo o mês o senhor falasse um pouco sobre alguns videogames que pouco conhecemos, como o Linx, Turbo Express, Pc engine, etc... Seria a seção "games interessantes". Para que serve a abertura que tem uma tampinha preta no Mega?

Raoni
Betânia — MG

R: Raoni, meu filho. O Mega CD americano está previsto para ser lançado no fim do ano nos EUA. Provavelmente sairá no Brasil, se Deus quiser, no começo do ano que vem. Agora, o preço é um mistério. Lá na gringolândia estão esperando por 299 dólares, aqui só o tempo vai dizer. A estranha abertura é o Slot para conectar o Mega CD. Anotei as suas dicas para futuros projetos, quem sabe um dia...

BASQUETEIRO

Caro Dr. Kissab.
Gostaria de saber a diferença entre Lakers X Celtics e Bulls X Lakers. Um abração.

Renato B. Regatieri
Vitória — ES

R: A diferença entre os dois é mínima: o Bulls X Lakers foi atualizado e conta com um número maior de times e pequenos melhoramentos. Os dois valem a pena, jogão de bola!

ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS

Mack Color

ESPORTE NÃO É DROGA. PRATIQUE!
Uma Campanha da MACK COLOR - Etiquetas Adesivas (011) 941-4499

DESTAQUE SEUS PRODUTOS E SUA IMAGEM!

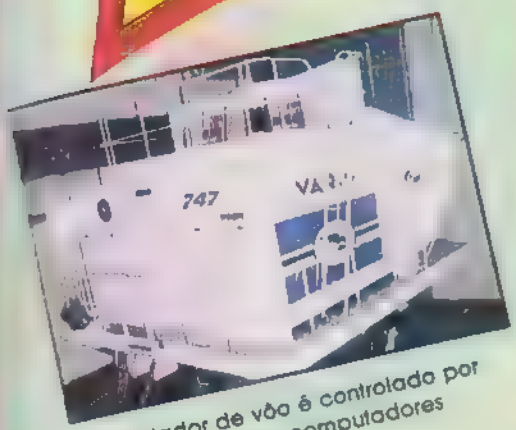
GRÁTIS

ESCREVA PARA MACK COLOR E SOLICITE UM ADESIVO DA CAMPANHA "ESPORTE NÃO É DROGA. PRATIQUE!" PARA COLAR NO SEU CARRO.

Mack Color

MACK COLOR® Etiquetas Adesivas Ltda. Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ - S.PAULO - CEP 03313
FONE: (011) 941-4499 - TELEX 1163609 - FAX (011) 941-4470

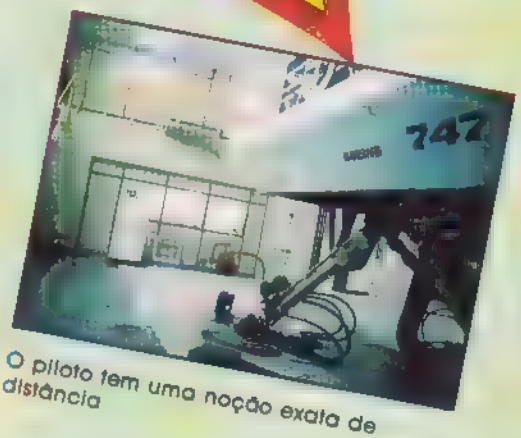
CLUBE DO CHEFE



O simulador de vôo é controlado por uma rede de nove computadores

por: "O Chefe"

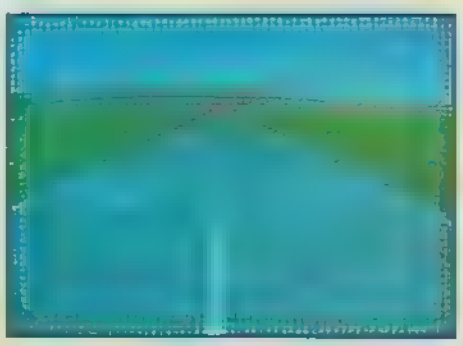
A realidade virtual é isso aí!



O piloto tem uma noção exata de distância

Poucas pessoas sabem disso, mas os melhores videogames do mundo funcionam na Ilha do Governador, próximo ao aeroporto de Galeão, no Rio de Janeiro. Não estou falando de nenhum arcade, nem de CD-Rom, nem de Giga Drive coisa nenhuma. Falo de simulador de vôo, meus chapas. Coisa graúda. 747. Jumbo. Simulador de vôo, para quem não sabe, é uma cabine montada em cima de pernas hidráulicas e controlada por uma rede de computadores (nove, no caso). Simula condições de vôo ■ é usada para treinar pilotos profissionais. É nesta máquina, para se ter uma idéia, que os pilotos da Varig renovam suas carteiras de motorista (brevê). A cabine, do lado de dentro, é igualzinh à cabine de um 747: mil botões, manches, cintos de segurança invocados, etc. Mas com uma pequena diferença. No lugar do pára-brisa está uma tela onde passa um filme que corresponde ao que o piloto veria se estivesse num Jumbo de verdade.

Quando cheguei ao centro de treinamento da Varig, fui logo perguntando onde colocar as fichas. O comandante se encarregou de me dizer que aquilo não era nenhum brinquedo, que era coisa séria, usada no treinamento rigoroso de profissionais. Custa US$ 18.000.000 e é frequentado por pilotos da América Latina inteira. Depois desta explicação, ele me levou para dar uma volta. Sentei no banco do co-piloto e coloquei o cinto. Após uns três minutos, eu já tinha esquecido que não estava num 747 de verdade. Isto que é realidade virtual! O R-360 da Sega, que é o R-360, parece um Atari perto do simulador. O comandante deu partida nos motores, desligou os freios e o aeronave começou a andar na pista. Foi ganhando velocidade, os prédios do aeroporto passavam com uma rapidez cada vez maior e, de repente, estávamos no ar. Dava para ver a cidade do Rio de Janeiro, a praia, o mar e até o Pão de Açúcar e o Corcovado lá de cima. Uma beleza. Só para me dar um susto, o comandante passou raspando por cima da ponte Rio-Niterói e ainda deu uma barrigada na baía de Guanabara que chacoalhou ■ cabine toda.


As pernas hidráulicas movimentam o cabine para dar a sensação de vôo

Assumindo o comando

Convenci o comandante a entregar os controles. Dei uma bela passeada em cima do mar e voltei para o Rio, passando entre as montanhas com talento e destreza. Só que, ao chegar próximo ao Galeão, cometi um pequeno erro de cálculo ■ entrei em rota de colisão com os aviões que aterrissavam. No fim, sobrevivemos.

CLASSIFICADOS

VENDO

★ Um cartucho Rambo III para Master System. Tratar com Caio no fone: (011) 276-0757.

★ Cartuchos: Castle of Illusion, Super Mônaco GP, Shinobi (Master). Benicio Alves Vieira, Rua Córrego do Bom Jesus, 734, Jd. IV Centenário — São Paulo — SP — CEP 03933. Fone: (011) 205-6003.

★ Cartuchos de Mega Drive como: Quack Shot, Moonwalker, Fighting Masters, Allen Storm, Spider Man. Na compra de qualquer cartucho, dou de graça o Altered Beast. Escreva para Osmar, Av. 18 de junho, 152, Bastos — SP — CEP 17690.

★ Videogame Dactar novo, 6 meses de uso, com 20 cartuchos. Preço: 320 mil cruzeiros. Tratar com Elton ou Geison, Rua Domingos Valadares, 173 — CEP 08270. Tel: (011) 205-9116.

★ Fitas do Master System: Double Dragon ■ Wonder Boy. Tratar com Daniela no telefone: (011) 276-0757.

★ Master System II com dois jogos (Alex Kidd in Miracle World e Jogos de Verão), em ótimo estado. Também vendo 6 fitas (Indiana Jones, Sonic, Phantasy Star, Psycho Fox, Ghouls'n Ghosts e Castle of Illusion) e joystick sem fio. Interessados, tratar pelo tel: (031) 463-4319 ou no endereço: R. Francisco de Paula Castro, 100, apto. 201 — Belo Horizonte — MG — CEP 31170 — Falar com Diogo.

★ Master System II, uma pistola e um controle por um preço especial: 650 mil cruzeiros. Tratar com Pedro pelo fone: (011) 947-2456.

★ Mega Drive japonês, novo, na caixa com o Mega RF e um cartucho: The Revenge of Shinobi. Tudo original, na garantia. Mega Drive com 1 ano e meio e o cartucho com 1 mês, ótimo preço. Tratar com Irene, Tel: (011) 448-2668 — SBC — SP.

★ Cartucho Shapes and Columns, semi-novo, na caixa e com manual. Tratar com Murilo L. de Lemos, Rua Antônio Cezarino, 785, apto 131 — Campinas — SP — CEP: 13205.

★ Os cartuchos de Sega Genesis: Castle of Illusion (20 dólares), Gaiares (30 dólares), Ghouls'n Ghosts (20 dólares), Thunder Force II (40 dólares). Entrar em contato com João Marcos Dadico Sobrinho no fone (0192) 75-4317 — Indaiatuba — SP.

LOCAÇÃO E VENDAS

LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM USA E JAPÃO.

TOKI GAMES Locadora

A LOCADORA DOS CARTUCHOS ORIGINAIS

Rua Ministro Calógeras, 1223 - (0474) 336572

CEP 89201 - JOINVILLE - SC

★ Um Master System II, uma pistola Light Phaser, um rapid fire, dois controles, sete cartuchos (Danan, Strider, Super Futebol, Rambo III, Shooting G., Black Belt, Vigilante). Interessados, ligar para (075) 421-1644 — Alagoinhas — BA — procurar Jorge Silva Filho.

★ Master System com 2 controles, 6 fitas (Indiana Jones, Jogos de Verão, Paper Boy, Marksman shooting Trap Shooting, Gangster Town, Great Basket + Hang On, Safari Hunt e Labirinto da memória) e uma pistola, por apenas 850 mil cruzeiros. Leonardo de Oliveira, Rua das Caneleiras, 316 — Santo André — SP — CEP — 09090-050. Fone: (011) 444-5026.

★ Master System I, com 6 fitas e um rapid fire, todos na caixa e com manual de instruções. Tratar com Victor, Rua Visconde da Parnaíba, 2187, Horto Florestal — Teresina — PI — CEP 64050. Tel: (086) 232-2862.

★ Revistas brasileiras (vários títulos), ao todo 26 revistas incluindo uma americana. Com Maurício Carvalho Reis, Rua Tenente Pires Ferreira, 143, apto. 1702, Barra — Salvador — BA — CEP 40130. Tel: 245-0627.

VENDO OU TROCO

★ Cartucho na caixa, novíssimo, Turbo Out Run para Mega Drive. Por uma dessas fitas: Spiderman, Quack Shot, Two Crude Dudes, Ghouls'n Ghosts. Interessados, entrar em contato com Rubens Godinho Barbosa, Rua Soldado Arnaldo Candido Paulino, 6 — Parque Novo Mundo — São Paulo — SP.

★ Seis cartuchos de Atari (Frogger, Dragon Treasure, Sneak'n Peak, Pac-Man, Tennis e Demon Attack) e mais duas fitas do sistema Nintendo, sendo uma de 72 pinos (F-15 City War) e uma de 60 pinos (Top-Secret). Por Super Shinobi ou Golden Axe II, ambas do Mega. Tratar com Alvaro Jaffé Cruz Barros, Rua Prisco Medeiros, 1576, Ininga — Teresina — PI — CEP 64049-620, ou pelo fone: 232-7024.

★ Nintendo americano, já transcodificado, com 2 controles turbo A e B + pistola

DPV

DUAL POWER VÍDEO LOCADORA

MEGA, MASTER NINTENDO

NEO GEO SUPER NES

LOCAÇÕES E VENDAS
LIGUE JÁ:
(021) 719.2430 OU 722.5775

Al. São Boa Ventura, 622 - Fonseca - Niterói - RJ - CEP 24120 / R. José Clemente, 31 - Centro - RJ - Tel.: (021) 722-5775

NÃO SAIA DE CASA SEM ELA!

laser. Por Master I ou II ou Mega Drive japonês, sem fitas ■ com dois controles. Eder Campos Faia, Rua Pedro de Castro Velho, 658 — Jardim Iva — São Paulo — SP — CEP 03921.

★ Cartucho Super Volley Ball de Mega Drive, em ótimo estado. Falar com Tadeu pelo fone: (011) 278-0699 — São Paulo — SP.

★ Mini Game Tom's Adventure, com 4 baterias semi-novas e uma fita de Atari (Decathlon Junior), ou troco por fita de Mega ou Mini Game de meu interesse. Tratar com Alner, Av. Brasil, 460 — Ferraz de Vasconcelos — SP — CEP 08500. Tel: (011) 467-3015.

★ Master System II, com dois controles e o jogo Alex Kidd in Miracle World na memória, as seguintes peças de Skate: um par de trucks traker, quatro rodas Simins Well e um Shape Profissional, ou dou tudo por um Mega Drive ■ volto a diferença. Escrever para George Jr. Barbosa, Rua Manoel C. Silveira, 83 — Piracicaba — SP — CEP 13400.

★ As fitas: Jogos de Verão com 6 jogos e Paper Boy. Tel: (021) 392-9864, falar com Vinícius — Rio de Janeiro.

★ Mega Drive japonês, semi-novo, com 4 fitas sendo uma delas com quatro jogos: (Castle of Illusion, Dinamite Duke, Alien Storm, Spider Man), com todos os acessórios e um controle turbo (2 velocidades), por 700 mil cruzeiros, ou 200 dólares. Ou troco tudo isso por um Super Nintendo com uma fita e todos acessórios, inclusive os controles. Entrar em contato com Rodolfo no telefone 465-1188 — Arujá — SP.

TROCO

★ Cartuchos E-Swat e Gain Ground, por Sonic e Spider Man do Master ou outros. Tratar com Luiz Alexandre no fone: (011) 261-1575 — São Paulo — SP.

★ Uma pistola Light Phaser e duas fitas (Wanted e Rambo III) para o Master System; por três fitas de 2 ou 4 MEGA. Tratar com André Lorbiecki Raese, Rua Alvaro Vieira Guimarães, 329, fone: 344-4618 — Parque Minuano — Porto Alegre — RS — CEP91.000.

★ Mega Drive japonês, transcodificado, na caixa, com as fitas Golden Axe, Sonic, Heavy Unit, por um Super Nes ou Super Famicom, só com um controle, sem fita e não precisa estar na caixa. Falar com João no telefone: (011) 520-4033 — São Paulo — SP.

★ Um Mini Game Donk Kong III, 2 controles, na caixa. Troco por um cartucho de Mega Drive (Two Crude Dudes, Mercs, Toe Jam, Kid Chameleon ou Alien Storm). Falar com Márcio, fone: (011) 289-00-99, São Paulo — SP.

★ Super Nes, na caixa, por Mega Drive Nacional ou japonês, com ou sem fitas, mais diferença em dinheiro. Tratar com Suzana ou Ricardo no fone: (011) 857-9341 — São Paulo — SP.

★ Master System com pistola, óculos e três jogos (Sonic, Alex Kidd S. W. e Indiana Jones), tudo novo, por um Mega Drive com ou sem fitas, volto a diferença. Tratar com Mike ou Andréa, Rua Dom Joaquim, 23 — Itapetininga — SP — CEP 18200000 ou pelos fones: (0152) 72-5369 ou (0152) 72-5266.

★ Master System com seis super fitas, em ótimo estado + pistola e dois controles, por um Mega Drive com os dois controles e em bom estado. Tratar com Rodrigo Tubarão dos Santos, Tel: (021) 342-0369, Rua do Firmamento, 89 — Jacarepaguá — RJ — CEP 22710.

★ As fitas: Moonwalker, Out Run, Altered Beast e Super Futebol; por Great Volley, Great Basket, Thunder Blade e Castle of Illusion, todas do Master System e com Manual de instruções. Tratar com Gerson de Azevedo Santa Cruz, Praça Epitácio Pessoa, 62 — Bananeiras — PB — CEP 58220000 — fone: (083) 363-2201.

★ Cartucho Mario Bros I de Nintendo japonês, por outro cartucho (americano ou japonês). Fone: (041) 243-7081, falar com Carlos Eduardo, Rua Prof. Ulisses Vieira, 189, ap. 86 — Vila Izabel — Curitiba — PR — 80320.

★ Mega Drive + um adaptador para jogos Master System + 3 joysticks (sendo um para Master) + 1 rapid fire + 8 cartuchos (entre eles Golden Axe, Desert Strike, Decap Attack, Moonwalker, Shinobi), por um Super Nintendo com no mínimo 3 cartuchos. Tratar com João Manoel, Rua Camargos, 18 — Petrolândia — PE — CEP 56463-000.

HOLLYWOOD GAMES
Especialização em locação de cartuchos de Mega Drive, Master System, Nitendo e Super Nitendo
ATENÇÃO!
10% de desconto em locações para sócios do Clube do Chefe e assinantes da Revista

★ Os seguintes cartuchos de Mega (pau a pau): Revenge of Shinobi, Thunder Force II, Alex Kidd in the Enchanted Castle, Truxton, E-Swat, Last Battle, Rambo III e Rambo III (para Master), pelos seguintes: Pit-Fighter, Golden Axe II, Fatman (Mondus Fight Palace/ Staughter Sport), Kabuki, After Burner II, Ghouls'n Ghosts, Alien Storm ou Streets of Rage. Posso também trocá-las pelas seguintes fitas de SNES (2 por 1, 2 de Mega para 1 de SNES): Ramna, Contra III, F-Zero, Pilot Wings, Final Fight, Darius Twin III, Sim City. Tratar com Paulo Roberto, Rua Feliciano Sodré, 152, casa 12 — São Gonçalo — RJ — CEP 24610. Tel: (021) 712-9516.

★ Master System I, dois controles, três jogos na memória, pistola Light Phaser e dois cartuchos: Gangster Town e After Burner. Tudo na caixa com manuais, por Mega Drive com dois controles e um cartucho. Tratar com Eduardo Menezes Rodrigues, R. Mococa, 38, Caieiras — SP. CEP 07700

★ Minha pistola Light Phaser, do Master System, semi novo, com manual, pelos cartuchos Psicho Fox, Sonic ou Castle of Illusion. Tratar com Robson Neves da Silva, R. Jacques Pilon, 177. São Paulo — SP. CEP 05109

TECNOFAX

AUTORIZADA

DYNACOM

- Transcodificação de TV importada sistema automático
- Transcodificação, com garantia de 1 ano
- Assistência técnica em Vídeo Games nacionais e importados
- Atendimento via SEDEX para todo o Brasil

SUPER DESCONTOS AOS SÓCIOS DO CLUBE DO CHEFE

TECNOFAX
Rua [illegible]
CEP [illegible] São Paulo SP
Tel [illegible]
AUTORIZADAS
Belem PA - [illegible]
Rua [illegible]
Feira de Santana BA - [illegible]
Rua [illegible]
São Paulo SP - [illegible]
Rua [illegible]
Natal RN - [illegible]
Rua [illegible]

★ Master System com nove cartuchos, por Mega Drive com dois. Ou troco por Phanton System com nove cartuchos e aceito outras propostas. Falar com João Paulo. R. República do Peru, 20. Mossoró-RN. CEP 59600. Ou pelo fone: (084) 321 3937.

★ Cartucho Super Futebol II em ótimo estado para o Master System II, por qualquer cartucho em bom estado. Tratar com Alexânder Gomes Alves, R. Deputado Soares Filho, 186 — ap 402, Duque de Caxias — RJ. CEP 25000

★ Troco bicicleta BMX cromada, em bom estado, por Master System, com dois controles ■ um cartucho. Ou um Bit System com os dois controles e uma fita. Cartas para Allan Fabricio Peixoto, R. 7 de Setembro, 565, Anápolis — GO. CEP 75020.

★ A fita de Master System Kenseiden, com manual e certificado de assistência técnica (mas sem a caixa), por Sonic, The Hedgehog, também do Master (sem

★ As fitas Sonic e Truxton do Mega Drive, por Dick Tracy, NBA, Altered Beast e outras. Tratar com Fabiano pelo fone: (031) 534 1375.

★ Um Super caça bombardeiro e um quartel general dos comandos em ação com um jogo da estrela, por 2 ou 3 mini-games série Master ou um VG 8000 ou 9000. Interessados escrever para Alan Ferreira Machado, Rua Bernadino de Campos, 10, Jardim Veloso — Osasco — SP — CEP 06150.

★ Um Master System II, novo, com três fitas mais Alex Kidd na memória, 2 controles, 1 Rapid Fire e 1 óculos 3D. Tudo por um Mega Drive. Contato (011) 912-6155, ramal 280 com João Luiz.

★ O cartucho Zillion II, por um dos segintes cartuchos: Golden Axe, R-Type, Phantasy Star, Running Battle, Out Run, Rastan, Strider, Sonic ou Alien Storm (Master). Interessados tratar com Rodrigo no telefone: (031) 823-2775, ou endereço: Rua Dionísio, 212, Bela Vista — Ipatinga — MG — CEP 35160 — 187.

COMPRO

★ Fitas de Master System e um joystick tipo Arcade. Ligar para: (0452) 42-1140 — Cordélia — PR Falar com Alano Campos.

★ Adaptador das fitas de Mega Drive para Master System. Tel: (011) 419-0278. Tratar com Marcelo, São Bernardo do Campo.

★ Revistas Supergame, do número 1 até o último lançamento. João Cláudio B. Rocha, Ruá Nereu Ramos, 273, Caçador — SC — CEP 89500-000.

★ O cartucho Sonic do Master System, ou troco por um mini game da Tec Toy. Falar com Alex S. Souza, Rua Andrade Neves, 102 Cx Postal 493 — CEP 98280 — Panambi RS.

★ Os seguintes cartuchos para Mega Drive: Alien Storm, Raiden Trad, Twin Cobra, Two Crude Dudes, Kid Chameleon, Mercs, The Imortal, Quackshot, Spiderman e Dinoland, que não seja caro. Falar com Márcio no fone: (011) 289-00-99 — São Paulo — SP.

★ Fitas e o controle Arcade do Master System. Tratar com Henrique Ponse Cardoso, fone: (011) 834-1488.

TARGET
VIDEO GAME LOCADORA
- Venda de acessórios, Cartuchos e Videogames
- Assistência Técnica
- Aluguel de Cartuchos.

[illegible] nº 195 - S. Oeste
Goiânia - GO Tel 291-1607

★ Mega Drive, com 2 controles e 2 fitas, entre elas: Sonic, Batman, Jordan X Bird, Golden Axe, Turbo Out Run e Altered Beast. Interessados, tratar no fone: (055) 535-1212, com Sheila, Três de Maio — RS.

★ Um Mega Drive com 4 cartuchos em bom estado. Arnaldo Ernesto de Lima, Rua Eustaquio Valente, 16 — Itatuba — PB — CEP 58378.

★ Fitas Mega Drive: Olimpic Gold, Desert Strike. Falar com Virgílio Frias Muller, Rua Senador Salgado Filho, Não me Toque — RS — 99470.

★ Os cartuchos: Psycho Fox, Sonic the Hedgehog, The Lucky Dime Caper e Mônica no Castelo do Dragão. Por um preço moleza. Maisa, Rua Voluntários da Pátria, 54 — CEP 52040 — Recife — PE.

★ Os números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8 e 9 da revista Supergame, juntas ou separadas. Só com o pessoal do R.S. (preço de capa). Tratar com Mateus Christ, Rua Sete de Abril, 299 — Pelotas R.S. — CEP 96030-111. Ou pelo fone (0532) 25-2749.

NORMANGAME

VOCÊ JÁ FOI A UMA PEQUENA LOJA ONDE PODE-SE ENCONTRAR OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS ■ MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR E NINTENDO?
NÃO?
ENTÃO VENHA CONHECER A NORMANGAME.

NORMANGAME Rua Sta. Ifigênia, 190 - Tel: (011) 229.8656

Super-Olimpíada 92 de Vídeogame

FIQUE LIGADO

★ Game Boy, ou troco por Master System II em ótimo estado. Urgente. Tratar com Milton pelo fone: (011) 275-6765.

CLUBES

Em João Pessoa

★ Wild Animal's Club — Um clube para quem não tem medo do desconhecido e gosta de sentir fortes emoções, tudo sobre o sistema SEGA (Mega, Master, Game Gear) e mensalmente um jornal com dicas e lançamentos daqui e do exterior. Basta mandar seu endereço, telefone, data de nascimento ■ o tipo de console, para o envio de sua carteira de sócio. Escrever para: Wild Animal's tub, Av. Guarabira, 806, Ed. Guarujá, apto. 301 — Manaíra — CEP 58035 — João Pessoa — ■

Em Recife — PE:

★ Mega Games — Dicas de Master, Mega, ■ outros sitemas. Para se associar, mande seus dados pessoais e 2.000 cruzeiros. Você receberá um jornalzinho com dicas, recordes, concursos e estratégias. O Mega Games fica na Rua Tacaeté, 105 — Recife — PE — CEP 50721-730 (falar com Rafael).

Em Campo Limpo

★ Fundamos um clube chamado Só Fera's. Mande uma carta para nós, que você concorrerá ■ um Super Game VG 3000. Dentro da carta mande selo ■ envelope, para falarmos tudo que o nosso clube oferece para você. Rua José Ramos Fernandes, 582 — Campo Limpo — SP — CEP 05796000.

Em Nova Friburgo

★ Maniac Game World — Especializado em todos os sistemas de videogame, inclusive computadores PC. Promoveremos campeonatos entre os sócios. Teremos um jornalzinho a cada mês com os recordes dos associados, dicas, etc... Envie seus dados para ser sócio, junto com o nome do console que possui e o nome da fita. Se quiser ■ carteirinha, basta enviar uma foto 3X4. Escrevam para Maniac Game World — Cx Postal 97455 — CEP 28614 — Nova Friburgo — RJ.

Em Santa Barbara do Oeste

★ Space Game Club — Para os Gamemaníacos de Mega ■ de Master; para ser sócio basta mandar uma carta com ■ seu nome, endereço, data de nascimento, o nome do seu console e três dicas de jogos do seu console. Mandem as cartas para: Space Game Club, Rua Goiânia, 875, Cidade Nova — Santa Bárbara do Oeste — SP — CEP 13450.

TILTY'S
VÍDEO & GAMES
LOCAÇÃO E VENDAS
• NEO GEO • MEGA CD • MEGA DRIVE • SUPER NES (FAMICOM) • MASTER SYSTEM • NINTENDO • GAME GEAR • GAME BOY •
Loja 1 - Tatuapé Rua Sto. Virgínia, 326
Tel: 217.2159
Loja 2 - Penha Rua Dr. Almeida Nogueira, 41
Tel: 296.523.

Classificados SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

DIMENSÃO
ACEITE ESSE DESAFIO!!!
LOCAÇÃO E VENDAS
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
PC Engine
NEO GEO
OFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK
MEGA DRIVE
TECTOY
Rua da Consolação, 2970 - CJ. 2 - CEP 01416 - Cerqueira César - Tel. 853-4535 - São Paulo - SP

Todo fera que se preze tem que ser sócio do *Clube do Chefe* e conhecer todos os conveniados pelo *Clube*.

LOCADORAS:

GAME HOUSE
- Rua Teresa, 1515 Lj. 147 — Petrópolis
  CEP: 25635 — Rio de Janeiro — Tel: (0242) 31.1352
- Rua 16 de Março, 338 — Centro — Petrópolis
  Rio de Janeiro — Tel: (0242) 31.2460
- Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj. 377 — Ilha Plaza

TARGET VÍDEO GAME E LOCADORA
- Rua r. 1, nº 195 — Setor Oeste — Goiânia
  Goiás — CEP: 74125 020 - Tel: (062) 291.1607

TILTY'S VIDEO LOCADORA
- Rua Santa Virgínia, 326 — Tatuapé
  CEP: 03084 — São Paulo — Tel: (011) 217.2159

NORMANGAME
- Rua Santa Ifigênia, 190 — Sta. Ifigênia
  CEP: 01207-000 — São Paulo — Tel: (011) 229.8656

HOLLYWOOD GAMES
- Av. João Pessoa, 497 — Santo André
  CEP: 09230 — São Paulo — Tel: (011) 447.5680

TOKI GAMES
- Rua Ministro Calçógeras, 1223 — Joinville
  CEP: 89200 — Santa Catarina — Tel: (0474) 33.6572

GAMES ■ GAMES
- Rua Guarani, 283 — São Paulo
  São Paulo — Tel: (011) 227.3742

DPV (DUAL POWER VÍDEO)
- Al. São Boa Ventura, 622 — Fonseca — Niterói
  CEP: 24120 — Rio de Janeiro — Tel: (021) 719.2430
- Rua José Clemente, 31 — Centro
  Rio de Janeiro — Tel: (021) 722.5775

ASSISTÊNCIA TÉCNICA:

TECNOFAX
- Rua Sta. Ifigênia, 295 1º and. Cjs. 114 e 115
  CEP: 01207 — São Paulo — Tel: (011) 222.1472 ■ 222.9083

AUTORIZADAS TECNOFAX:
- ALLTEC INF.
  Rua João Balbi, 1186 sl. 07 — Belém
  CEP: 66060 — Pará — Tel: (091) 229.7353
- ROMAQ
  Rua Turquia, 297 - Feira de Santana
  CEP: 44045-200 - Bahia - Tel. (075) 221.3963
- DIGITEC
  Rua Otávio Lamartine, 511 — Petrópolis — Natal
  CEP: 59020 050 — Rio Grande do Norte — Tel: (084) 217.5935 e 231.9258

HOTLINE

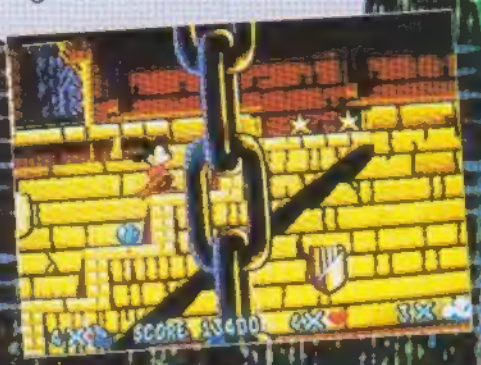
As 7 dicas + pedidas do mês na Hotline da Tec Toy

DESERT ATTACK HELICOPTER
(Mega)

Seleção de fase: na tela de apresentação, quando o helicóptero pousar, aperte o botão D para cima, para baixo, direita e esquerda, depois aperte o Start.

FANTASIA
(Mega)

Créditos: comece o jogo e caminhe para a direita pela parte superior, caia no terceiro buraco e deixe a vassoura seguir você até a primeira porta e a destrua. Você ganhará créditos e tiros.



GHOULS'N GHOSTS
(Mega)

Invencibilidade: na tela Sega, acione o botão Reset 4 vezes, logo após, na tela de apresentação, o botão A 4 vezes, aperte o botão direcional para cima, baixo, esquerda e direita até escutar o som de uma harpa, segure o botão A e aperte 2 vezes o Start.

MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO
(Master)

Como ganhar mais dinheiro: em qualquer parte do jogo, tire o joystick 1 do lugar, coloque na entrada do 2 e aperte o botão 1 e 2 setenta e três vezes. Essa ação lhe dará 45 moedas.

THE LUCKY DIME CAPER
(Master)

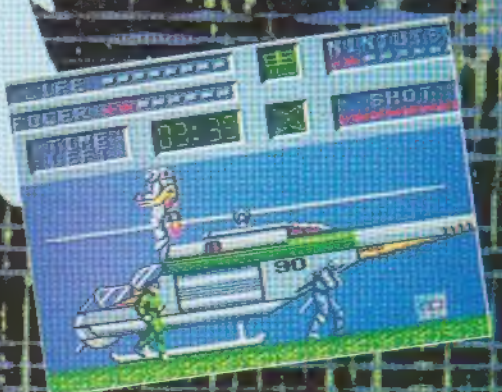
Como matar Maya: dê oito ataques em cima da bola de cristal que está em cima da mesa.

CYBER SHINOBI
(Master)

Seleção de fase: na tela que aparece a frase PUSH START BUTTON, aperte o botão direcional para baixo, segure o botão 2 e faça o movimento no sentido horário até chegar novamente em baixo. Após isso pressione o botão 1.

CAPTAIN SILVER
(Master)

Continue: na tela de Game Over, coloque o direcional para cima e aperte o botão 1 e 2 alternadamente.



A Hotline é um serviço da Tec Toy que atende aos interessados em dicas de São Paulo, pelo telefone (011) 260-3877.

PODIUM

A galera está quase imbatível. Os números apontam performances excepcionais!!!

RECORDES BRASILEIROS

MEGA CLUBE

After Burner II	33.403.060
Castle of Illusion	6.183.100
Fantasia	10.015.999
Olimpic Gold (110 m com barreira)	6.3512"56
Out Run	40.287.790
Quack Shot	1.760.500
Spider Man	821.180
Super Mônaco GP	2'20"25
The Secret of Shinobi	10.005.500
Zoom	213.420

MASTER CLUBE

Alex Kidd Lost Stars	655.300
Assault City	3.258.600
Aztec Adventure	3.511.500
Danan	152.300
Dynamite Dux	9.942.390
Ghouls'n Ghosts	10.024.300
Kenseiden	10.100.000
Maze Hunter 3D	3.188.100
Mercs	100.440
Missile Defense 3D	820.000

RECORDES AMERICANOS

MEGA

Batman	1.342.200
Buster Douglas	23.554.640
Castle of Illusion	29.218.800
Curse	10.560.300
Ghouls & Ghosts	6.195.100
Gaiares	1.791.041
Musha	155.997.820
Phelios	2.740.580
Rolling Thunder 2	2.682.810
Sonic the Hedgehog	9.999.990

MASTER

After Burner	19.569.910
Altered Beast	234.400
Black Belt	999.900
Double Dragon	627.000
Moonwalker	999.900
The Ninja	1.924.650
Pro Wrestling	996.400
Rampage	998.155
Rastan	31.139.300
R-Type	1.128.500
Shinobi	9.999.950
Space Harrier 3D	35.257.970

RECORDES SUPERGAME

Alex Kidd in the Enchanted Castle (Mega Drive)
9990
Rodolfo Buffone Possuelo
Rio de Janeiro — RJ

Joe Montana Football II (Mega Drive)
Jogo Terminado
Juliano Suizzero Reghini
Bauru — SP

Double Dragon (Mega Drive)
99900
Jefferson Cupertino dos Santos
Jandira — SP

Quem batalha, consegue! A tela não mente jamais!!

Alex Kidd The Lost Stars (Master)
655.300
Juliano Seizo Uchi
Piedade — SP

Pit Fighter (Mega Drive)
2.181.620

Shadow Dancer (Mega Drive)
10.397.400

Quack Shot (Mega Drive)
13.398.000

Growl Runark (Mega Drive)
652.500

Toki Juju (Mega Drive)
1.675.520

El Viento (Mega Drive)
1.452.000

Dick Tracy (Mega Drive)
323.550
Dionísio Cason
Limeira — SP

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica. A *"EuSou"* traz prá você os super gabinetes **Winners Champion** para lojas e o **Winners Boy** para residências.

Winners Champion

A *"EuSou"* também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

CENTRO ATACADISTA

ATACADO E VAREJO DE PRODUTOS ECTOY

CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA LOCADORAS

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

After Burner
Alex Kid in Shinobi World
Altered Beast
Astro Warrion
Blade ■ Angle 3D
Bonanza Brother
Dead Angle
Double Dragon
E. Swat
Fantasy Star
Galaxy Force
Golden Axe
Golfmania
Indiana Jones
Jogos de Verão
Kenseiden
Line of fire
Mônica no Castelo do Dragão
Moonwalker
Operation Wolf
Out Run 30
Poseidon Wars 3D
R. Type
Rambo III
RC Grand Prix
Shape and Colums
Shinobi
Space Harrier 3D
Super Futebol
Super Mônaco GP
Super Tênis
The Luchi C. Camper
Vigilante
Dynamite Dux
Shooting G
Battle Out Run
Alex Kidd in Miracle World
Black Belt

CARTUCHOS MEGA DRIVE

Arnold Palmer Tournament Golf
Burning Force
Castle of Ilusion
Cyberball
Dic Tracy
E. Swat
Flick
Ghost Busters
Golden Axe
Phelios
Shinobi
Sonic
Super Hang on
Super Mônaco GP
Thunder Force II
Streets of Rage
Truxton
Forgotten Worlds
Toe Jan ■ Earl
Super Futebol
Super League Baseball
Alex Kidd
Desert Attack Helicopter

E mais: todos os lançamentos de junho/julho. Confira!

BRINQUEDOS E ACESSÓRIOS

ECTOY

PROMOÇÃO VÁLIDA PARA CAPITAL DE SÃO PAULO

COMPRE POR TELEFONE MASTER SYSTEM E MEGA DRIVE E RECEBA GRATUITAMENTE EM SUA CASA

LOJA 1 · Rua Barão de Duprat, 351 - CEP: 01023 - Mercado - São Paulo - TEL (011) 227-9800 e 227-4434 - FAX 229-0315
LOJA 2 · Rua Cantareira, 678 - CEP: 01024 - Mercado - São Paulo - TEL (011) 227-1649 - **Estacionamento grátis**